平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成12年8月1日発行(季刊2、5、8、11月の1日発行)第3巻第5号通巻15号

げーむじん PARTNER

げーむじんパートナー

vol.13

2000 SUMMER 夏号

定価1200円

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE

スペースチャンネル5
藤島康介が「うらら」と「モロ星人」の秘密に迫るモロ～!!

うららに変身するモロ～!

藤島康介オリジナル企画

éX-D
エクスドライバー
独占先行描き下ろし

桜瀬琥姫
暴れん坊プリンセス
発表記念メッセージ

ハッピィサルベージ
緒方剛志オリジナル設定集
&大倉らいたインタビュー

ルームメイトノベル～佐藤由香～
未公開イラストゲーム原画一挙掲載

久遠の絆 再臨詔

ときめきメモリアル2 Substories

夢のつばさ

東京魔人學園外法帖

オリジナル連載コミック「わらびー」
あずまきよひこ

ホームページ「天晴れ！藤島くん!!」連載
http://www.t-two.co.jp/

藤島康介
あずまきよひこ
ダブルポスター

読者プレゼント
企画発表!!

テレカプレゼント

シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌

Illustration Kousuke Fujishima

さぁ出るぞ！キミのハートを直撃！
EMOTION超期待の新OVAシリーズ!!
いっきなり登場!! 藤島康介 完全オリジナル作品
ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES
エクスドライバー
VIDEO & DVD
7.25 SERIES START!!
第1巻『AI vs RECIPRO（エーアイvsレシプロ）』
[VC]STEREO Hi-Fi [DVD]DOLBY DIGITAL(STEREO) 各35分／¥5,000(税抜)
全6巻シリーズ 販売専用商品
初回封入特典 éX-Dカード（藤島康介バージョン）
毎回映像特典 OVA制作日記『éX-Dリポート①』これがéX-Dの効果音だぁ
さらに…
DVDには ミニゲーム“Top Secret”収録
クリアしてエンディング映像を見よう！エモーション初の特殊仕様DVD！
※DVD-Videoフォーマットに準拠しています。パソコン上での動作保証はいたしかねます。
VIDEOには “Secret File”収録（DVDの特典エンディングと同じ映像）
ご注意：レンタルビデオも同時リリースですが、この映像特典2は収録されません。
企画・原案・キャラクター原案 藤島康介
STAFF キャラクターデザイン・総作画監督：浜崎賢一
メカ作画監督：水村良男
EXカーデザイン：村田俊治
メカニカルデザイン：きむらひでふみ、高倉武史
レイアウト作画監督：伊藤岳史、外崎春雄
音響監督：亀山俊樹
音響制作：オムニバスプロモーション
音楽：JAM Project（販売：キングレコード）
構成・脚本：藤田伸三
絵コンテ・監督：川越淳
アニメーション制作：アクタス
CAST 理沙：長沢美樹
ローナ：浅田葉子
ニナ：根谷美智子
宗方：石塚運昇
ほか
©2000 KOSUKE FUJISHIMA・exd・BANDAI VISUAL
éx
http://www.ex-d.co.jp
EMOTION
感動、冒険！
販売・お問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社
本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
【東京営業所】TEL:03-5828-3001 FAX:03-5828-3010
【名古屋営業所】TEL:052-883-5911 FAX:052-883-5912
【大阪営業所】TEL:06-6375-4325 FAX:06-6375-4330

プレイステーション専用ソフト
もうひとつのéX-D
エクスドライバー
THE GAME（仮）
鋭意制作中!!
乞う御期待!!
オープニングテーマ
「疾風になれ」
JAM Project
featuring 松本梨香・影山ヒロノブ
めちゃくちゃかっこいいロックボーカルだ!!
CDシングル7月26日発売／¥1,020（税込）
エンディングテーマ&挿入歌のカップリング
「狙撃手」MILK
「DESTINY」遠藤正明
CDシングル8月23日発売／¥1,020（税込）
オリジナルサウンドトラック、ボーカルアルバム他、続々発売!!
発売元:ランティス／販売元:キングレコード
夏休み期、いろんなイベント会場で、「エクスドライバー」を探そう!!
7／22(土)～23(日) 東京キャラクターショー 幕張メッセ（フェイス）
7／30(日) JAF-CON9 東京ビッグサイト（バンダイビジュアル）
8／11(金)～13(日) コミックマーケット 東京ビッグサイト（フェイス）
このイベント会場では、éX-Dブース先着100名様にささやかなプレゼントをご用意しています。
ただし、合い言葉“エクスドライバーになりたいっ!!”を、元気よくéX-Dスタッフに言って下さいね。
éX-D オリジナルグッズを手に入れるチャンスかも!?
劇場版 ああっ女神さまっ
2000年秋・松竹洋画系全国公開!!
そこで「エクスドライバーClip」をプレミアム上映決定っ!!!
これを記念してオリジナル携帯ストラップ付前売券を発売!
完全限定30,000セット
一般／学生共通チケット+2作品ダブル携帯ストラップ ¥3,000（税込）
「ああっ女神さまっ」「エクスドライバー」
発売日は、まだ未定です。申し訳ございません。続報をお待ちください。
弊社発行（無料）の「BEATマガジン」本誌、「DIGITAL BEAT」、アニメ誌等で告知いたします。
全国のビデオ・レコード店、アニメショップ、一部トレカショップにて発売予定
通常前売券（大人¥1,600/学生¥1,300）劇場窓口、アニメイト各店で発売中!
©藤島康介／講談社 ©2000「ああっ女神さまっ」映画製作委員会
この情熱は、誰にも負けない!!
第4回えもーしょん祭
KOSUKE FUJISHIMA
藤島康介
アニメフェア
『エクスドライバー』の発売を記念し、全国約250店のエモーションショップにて藤島康介関連作品のキャンペーンを実施！特典カードを揃えて“夢の藤島キャラ共演イラスト”を手に入れろ!!
7.19スタート!!
対象商品・開催店舗等、詳しいことは〔DIGITAL BEAT〕でチェックだ!!
BEATインフォメーションダイアル
03-5828-3022
サービスガイドは千葉千恵巳ちゃんで〜す!
どれみでおなじみ
インターネットで見るアニメ情報
DIGITAL BEAT
http://emotion.bandai.co.jp

愛すべきクルマを魅力ある存在に

DIRECTOR INTERVIEW

藤島康介プレゼンツ
「エクスドライバー」ここに現る！
今回はOVAにゲームにと
ただいまメディアミクス展開中の
本作品を大紹介！
まずは今月末発売のOVAから!!

éX-D
バンダイビジュアル
全6巻シリーズ　第1巻7月25日発売
各巻5,000円　VT&DVD

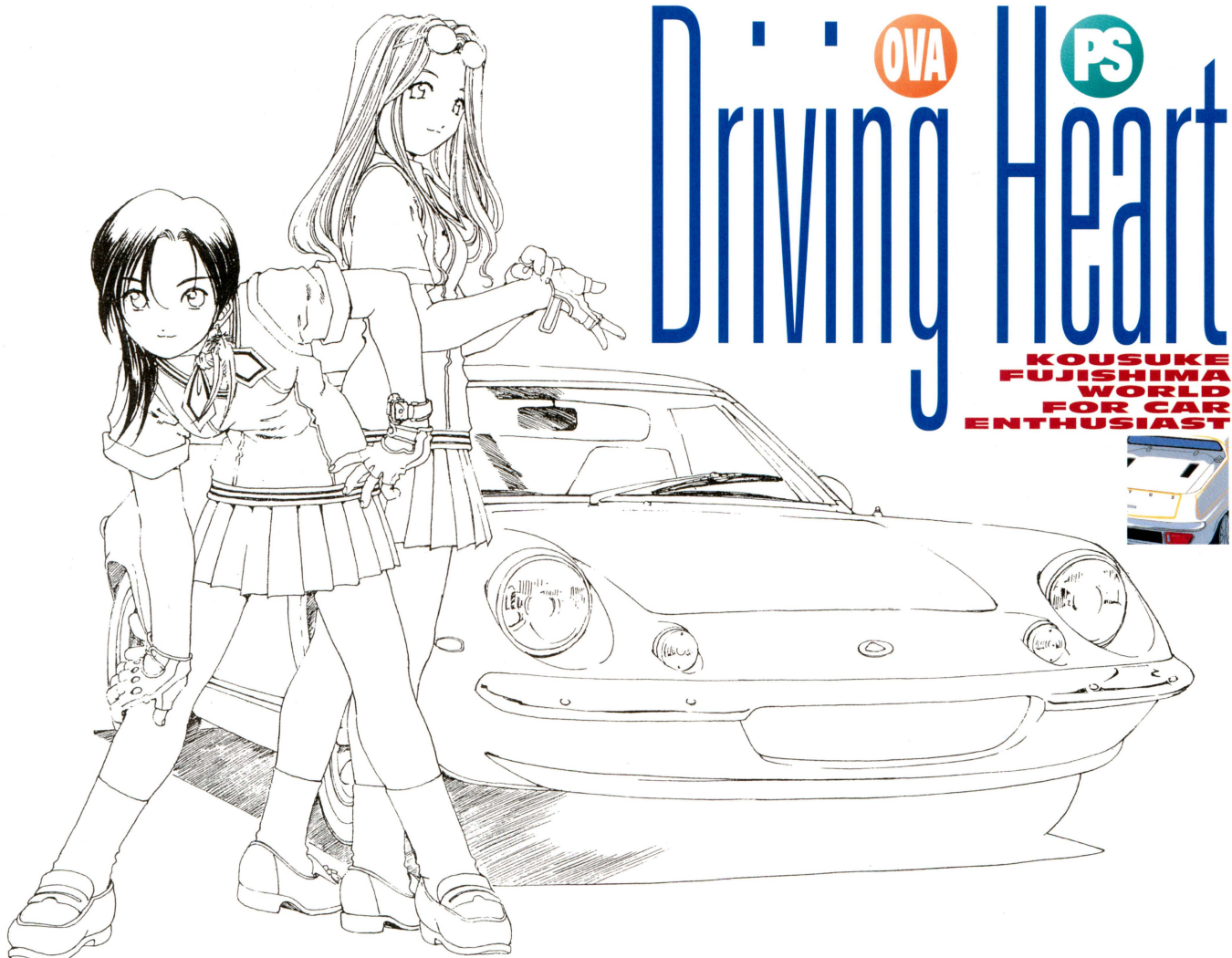
PS
エクスドライバー THE GAME（仮）
バンダイビジュアル
今秋発売予定　価格未定
ドラマチックカーアクション　1人プレイ

OVA版éX-D　川越淳監督インタビュー
「運転」という行為の楽しみを表現したい

──どのような経緯で『エクスドライバー』のお話が川越さんのところへいったのでしょうか？
川越：ちょっと前まで、『真ゲッターロボ』というOVAの監督をしていまして、そのプロデューサーが『エクスドライバー』と同じ松本さんと南さんだったわけです。ちょうど『真ゲッターロボ』も終わりが見えてきて、次に何をやろうかなという話をしていたときに、こんな作品があるんだけど、という話になったんですね。近未来の作品だとは知らなかったのですが、自分も車には乗るし、好きなのでいいかなと思って受けることにしました。
──今回、『真ゲッターロボ』で構成と脚本を担当された藤田伸三さんとは、またご一緒ですね。
川越：『アンパンマン』でも一緒に仕事をしていますが、藤田さんはプロット作りがうまく、柔軟性がある方なので、僕としても一緒に仕事がしやすいんですよ。
──作品的には、今まで携わってきた『真ゲッターロボ』とは、だいぶ路線が違いますね。
川越：そうですね。もともとこういう女の子キャラクターが出てくるキャラものの作品は、あまりやったことがなかったんです。むしろ、この作品は車が主役みたいなところがあるので、その方向性なら僕でもできるかなと思ったわけです。また、よくあるアニメーションの女の子もの、ああいう作品は僕の範疇ではないので、その辺でもちょっと最初は受けるべきか悩みました。あと藤島さんの作品なのでプレッシャーもあったわけですが、今、仕事がないしな～とか（笑）、いろいろ事情もあって。最終的には、車ものだからというところで、この仕事を受ける気になったんです。
──藤島さんの作品ですと、車やメカにかなり力が入っていますが、そういう意味でのプレッシャーもあったのではないですか？
川越：そうですね。けっこう早い段階で、メカデザインをOVA版の『逮捕しちゃうぞ（以下、逮捕）』

Driving Heart

OVA　PS

KOUSUKE FUJISHIMA WORLD FOR CAR ENTHUSIAST

Elaborated parts at the Driving scene

Director JUN KAWAGOE

の村田俊治さんがやってくれることになって、またメカ作監を同じくOVA版の『逮捕』に携わっていた水村良男さんが担当してくれることになったんです。ほかにもスタッフ面では恵まれてますし、この仕事は受けた方が得だなと思ったところもありました。

── OVA版の『逮捕』というと、車を追跡するシーンなどで、非常にこだわりを感じますね。そういう部分は、『エクスドライバー』でも見られるんでしょうか?

川越:僕も『逮捕』のOVA版はすごく好きなんですよ。演出もいいし、絵もいいし。それで、『逮捕』という作品はどちらかというと、現在の現実世界の話じゃないですか。でも、『エクスドライバー』は近未来の話になっているので、僕らにとってもファンにとっても馴染みがない世界なんですよね。基本的には100年後という設定で世界を描いてはいるんですが、車を登場させる以上、単に今から100年後の世界に設定してしまうと、車という形態がどういうふうに進化しているのかわからなくなってしまう。いろいろと調べてみたり、話を聞いてみたりしたのですが、自動運転の車……要はAIカーは、もう、決められた路線の部分くらいしか運転できなくて、それ以外の道、たとえば山道などは自分で運転しなくちゃいけない。技術的にも不可能な部分があるということだったんです。でも、そうなると、『エクスドライバー』という世界の存在価値がなくなってしまうので、そのあたりをちょっと詰めていくことにしたんです。要するに、もうこの世では車を自分の手で運転しないということ。そういう決まり事をあらかじめ決めちゃって世界観を作っていったんですね。そうすることで、車を自分で運転するということをテーマに、どれだけ運転という"行為"の楽しみを表現するのか。また、その中で、車の運転の技術であるヒールアンドトゥとか、カウンターステアとかをなるべく絵で見せていきたいなと思ったんですよ。

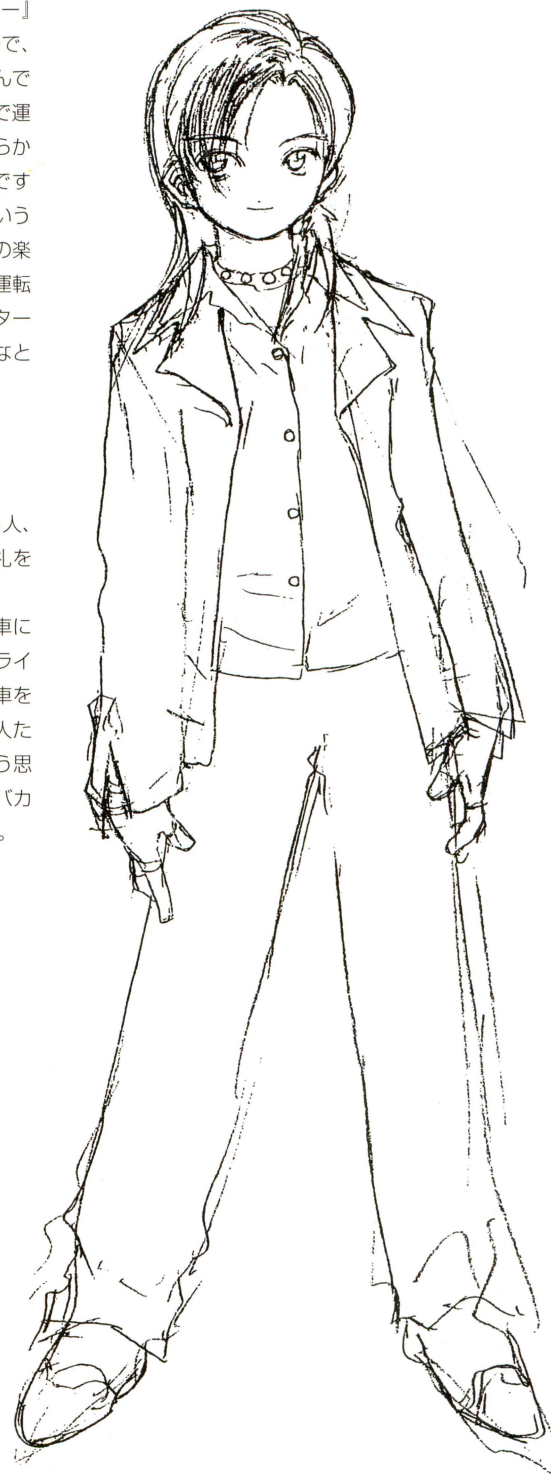
藤島康介メッセージ
MESSAGE from KOUSUKE FUJISHIMA

ランチアストラトスやロータスヨーロッパSP、デトマソパンテーラ、マセラティーボーラ、ポルシェ911RSといった車の形がわかる人、カウンタックLP500Sのデータが空で言えてしまう人、そういう人たちはスーパーカーブームの洗礼を受けた人たちです。

そんな人たちは今でもきっと走ることを車に求めている人だと思います。ダイレクトなドライブ感、五感を使って走らせる車、そういった車を愛する人たちにはもちろん、まだ知らない人たちにも魅力あるものになるように。そういう思いも込めて企画しました。どうか愛すべき車バカの物語をともに走るように楽しんでください。

ELABORATE SCHEME

音のコダワリ

ふたりが乗るロータスヨーロッパやインプレッサは実際の車の音を収録するというこだわりぶり。当日は、数パターンの音録りとともに作画資料用にと内部の細かな部分まで写真が撮られたとか! 力入ってます。

Elaborated parts at the Driving scene

Director JUN KAWAGOE

ストーリー展開のおもしろさを重視

──よく、近未来の車のイメージだと、タイヤがなくて車が浮いて走っていますね。

川越：エアカーですね。この世界でそれをやってしまうと話が成り立ちませんからね。ホントのことを言うと、暴走した車を車で止めるってことはなかなか難しいことで、それはもしかしたら、やっちゃいけないことかもしれないんです。だけどそのあたりをシビアに考えたら、暴走したAIカーをヘリコプターの磁石でつり上げれば終わりだって話にもなるだろうし、袋小路に追い込めれば止められるだろうという話にもなってしまうんですね。だから、この作品ではあえて世界観に触れず、むしろストーリー展開のおもしろさだけでみせていこうと考えたわけです。

──確かに、そういう作り方にしないと、話がややこしくなっていきますね。

川越：世界を広げてしまうと、社会の話に触れざるを得なくなってくるんですよ。社会が入ると警察の状況やその他の問題が出てきますから。例えば、暴走車をそのままほっとくメーカーって、いったいなんなんだという話にもなってくるだろうし。ただし、そこらへんをSF的視点で、コンピュータのバグは誰かが仕込んだものだとか、そういうところまで話をもっていければいいんだけど、そこまでやってしまうともっと根底の部分で社会そのものが成立しなくなってしまう。それなら、この作品では触れずにおこうと思ったわけです。むしろ、ストーリーテリングでもっていこうと。これがSF作品であれば、世界観重視の方向にもっていくことができるとは思うんですけど、僕はむしろ車の楽しさ、そっちを描いていった方がいいんじゃないかと考えたんですね。

──純粋にストーリーだけを楽しむのであれば、キャラクターだけで世界は成立しそうですね。

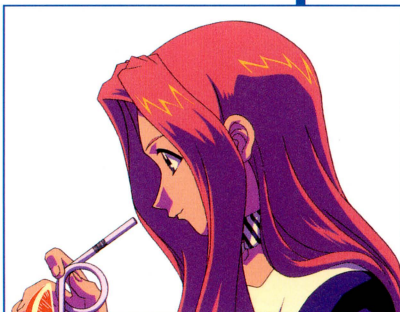
川越：『頭文字D』を観ていると、すごく絞り込んだ世界だなって感じるんですよ。社会のことなんて、ぜんぜんストーリーには出てこないじゃないですか。もともと彼らは暴走族でもなんでもないんですけど、行為自体は暴走行為でしょう。普通だったら警察が出てきますよね。でも、そこをあえて描かないことで、あの世界は成立しているんです。もし、そこへ暴走を取り締まるヤツらが出てきたら、話がどんどん本来の道筋から違う方向へ行ってしまう。あの作品は、そういう部分まですごくわかって作られたと思うんですよ。

──車以外にも、キックボードなど今の時代の小道具も出てきますね。

川越：あまりにも今と作品の世界観が変わってしまうと、彼女たちの乗っている古い車が走れなくなってしまうとも思ったんです。だから、作品に登場するキックボードにしても、一応、現行のものとはちょっと改良してはあるのですが、極端には変えていない。ちなみに、あのキックボードを出したのは、僕がたまたま読んでいた本にあれが載っていて、欲しいなと思ってメーカーに電話してみたら、1個ならあげるって言われたからなんですよ（笑）。そして、それ

ELABORATE SCHEME

セルアニメーション

この作品、実は全部セル画なのだ。30分のTVシリーズでの総セル枚数は、だいたい3000枚程度だが、本作品は約12000枚！「ギアチェンジのシーンなど、きちんと描き込んでいくと自ずと枚数が増えてしまうんです」と川越監督。

Elaborated parts at the Driving scene

Director JUN KAWAGOE

なら作品中にも出しますって話になって。まあ、僕もああいう乗り物は好きなので。あと、作品中でキックボードを使ったのは、街中を見せたいという意図もあったんです。車の中から見る景色と、自転車に乗って見る景色が違うように、実はいつも通る道に、こんな店もあったんだみたいな。車に乗ってると見えない店や路地だとか家の形とか、そういうものが自転車に乗っていると見える。そう考えたとき、自転車でもいいなと思ったんですけど、あえてキックボードにしました。だから、街を見せるための小道具としてキックボードを使ったって感じですよね。

──事前に音を録られたとお聞きしましたが。

川越：藤島さんがロータスヨーロッパ Specialをもっているということで、生音が録れる。スーパーセブンに関しては、スーパーセブンの日本の代理店に電話したら協力してくれるという話になったんです。また、その方たちと話をしているうちに、茨城にあるサーキットでスーパーセブンのレースがあって、そこでめったに見られないレース仕様のマシーンが見られるという話を聞いたんですね。じゃ、それに便乗して音を録らせてもらおうと。ロータスヨーロッパやランチアストラトス、インプレッサも一緒に収録したんですが、ランチアストラトスは、藤島さんのお友達の方で、モデラーの宮川武さんが所有していたものなんですよ。それで、当日は音響監督の亀山さんとそのスタッフの方たちと一緒にサーキットへ。レースをやってるから、バンバン、ブンブン、すごく音がうるさくて、どうしようかってサーキットの方と連絡を取り合っていたんです。そうしたら、飛行場があるからと。そこを自由に使っていいという話になったので、音はその飛行場で録ったんですよ。映像特典についてる場所は、その飛行場なんです。

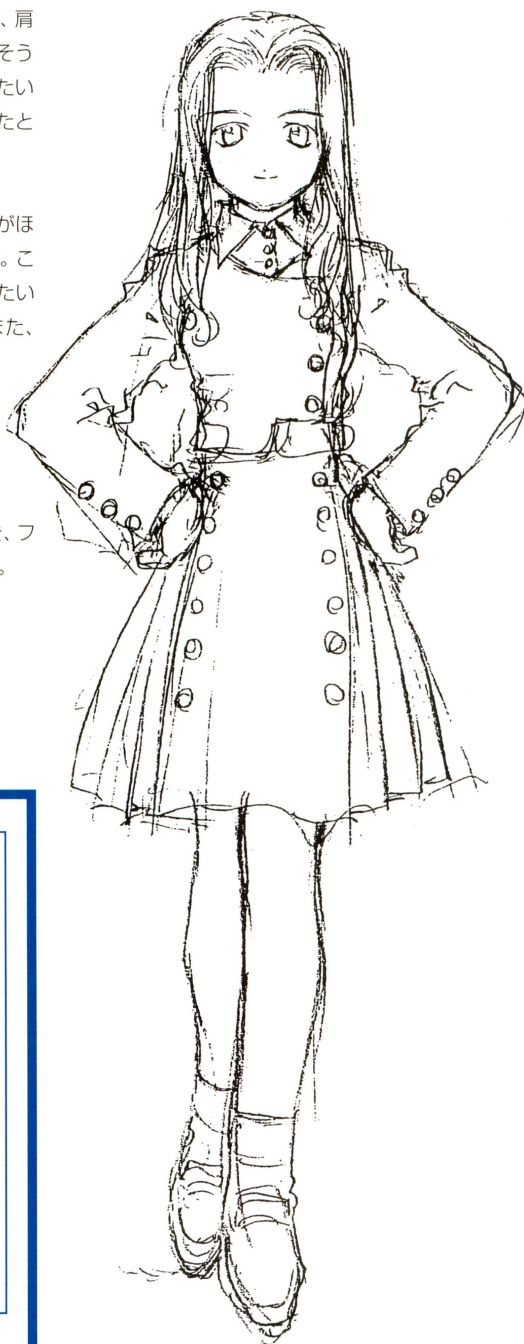
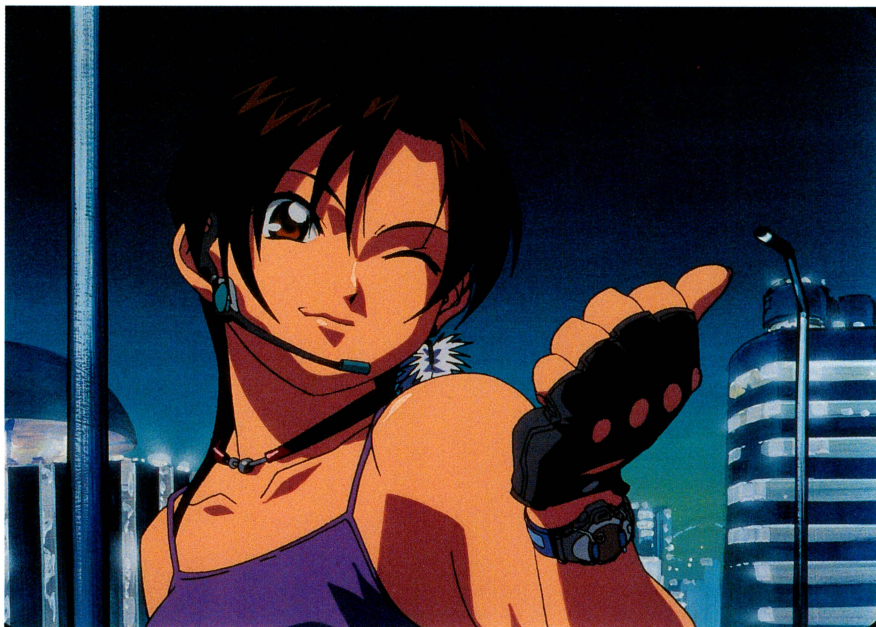
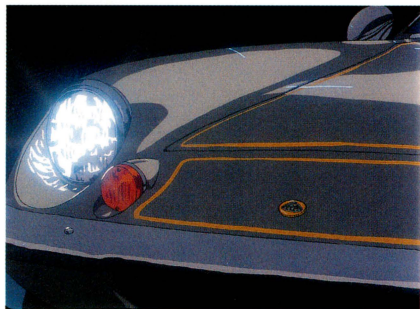
──スタッフの方から、その収録では川越さんが非常に熱心だったとお聞きしていますが？

川越：いくら車が好きであっても、わからないことが多いですよ。やっぱり、理沙たちが乗る車は見たことのない車ですし、普通に買える車でもない。インプレッサなら現行のものがあるけど、他の車っていうのは、そこらへんに走っていないものばかりで。特に、収録に使用したランチアストラトス プロトティーポという車は世界に何台しかないプロトタイプの車ということで、この機に資料を撮らなければいけないと、必死に取ったという感じですね。

──車も一台一台、仕様や中の作りが違いますからね。

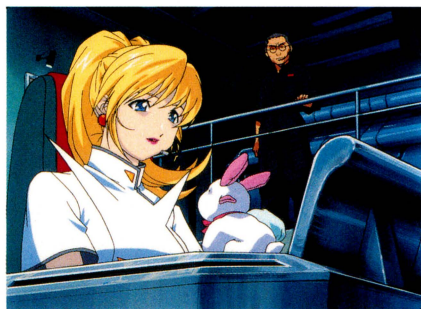
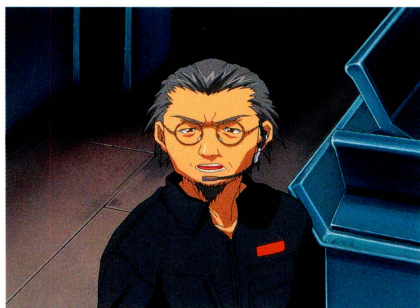
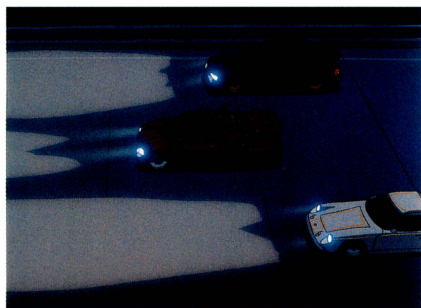
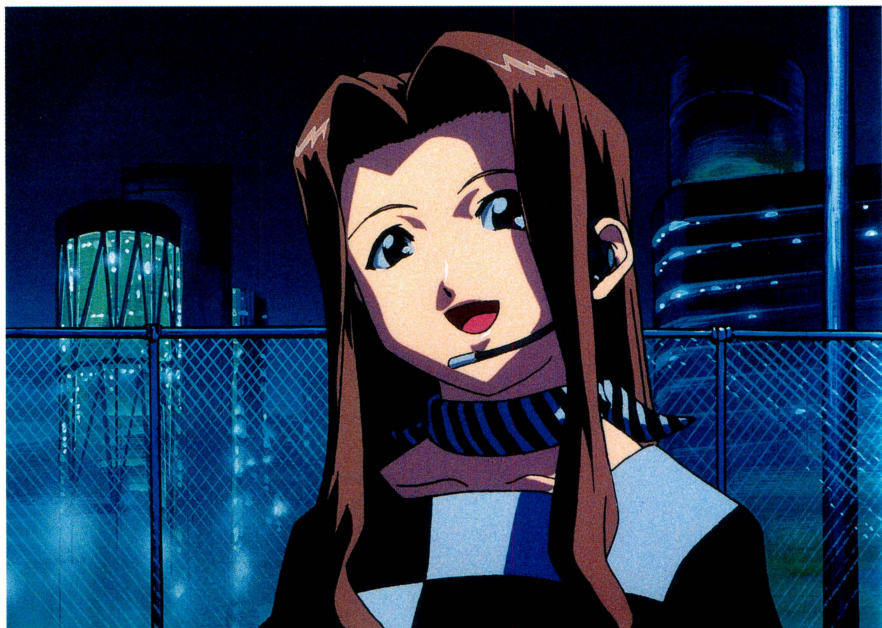
川越：そうそう。ハンドルとの距離も違うし、肩が窓のどのあたりの高さにくるとか。また、そういうところまでちゃんと計算して正確に描きたいと水村さんがおっしゃったので、資料を取ったというのもあります。

──それでは最後に一言お願いします。

川越：この作品は、車の楽しさを知らない人がほとんどになってしまった世界での話なんです。これを観て、車に乗りたいなとか、免許を取りたいなって思ってもらったらうれしいですね。また、車に限らず乗り物に乗るという行為は、子供のころ自転車に乗ることから始まるわけじゃないですか。そこから自分の行動範囲がさらに広がっていったわけです。第１話のローナもそんなことを言っていますが、そういう乗り物の楽しさというのを、ファンの方にも感じていただければと思います。

榊野理沙役
MIKI NAGASAWA
長沢美樹

理沙と私は、直情的なところや彼氏が欲しいという点で共通点が多いんですよ（笑）。理沙の相手になる人って、ドライビングテクニックや実力など、すべてにおいて理沙を超えている人が似合いそうですよね。もしくは、まったく逆の性格で、考え方も大人の年上がいいかもしれません。でも理想と現実で好きになる人は違うから、どうなるかわからないですけど（笑）。理沙は平凡な毎日をつまらなく感じていて、もっと大きな事件が起きればいいなと思っています。きっと理沙はそういうときがいちばんイキイキしているだろうし、理沙のドライビングテクニックもまだまだ見てみたいですね！

遠藤ローナ役
YOUKO ASADA
浅田葉子

ローナはすごい運転テクニックを持っているのですが、テクニックにはこだわらず、車は友達というか、ずっと一緒にいるものみたいな気持ちでいるようです。あと、彼女はキレると怖いタイプだと設定に書いてあるので、いつキレるのかなと、ちょっとドキドキしながら演じています。おとなしいタイプの人が切れたら怖いですものね。実は私は車を運転しないので、車の専門用語がまったくわからないんです。スタッフの方から教えてもらっていますが、これから勉強していくつもりです。この作品は、みなさんにも馴染みのある車がテーマになっているので、老若男女問わず見ていただきたいですね。

ニナ・アンナ・サンダー役
MICHIKO NEYA
根谷美智子

OVA第１巻のセリフは少なかったんですが、その前にゲーム版のアフレコをやっていて役の雰囲気はつかめていたので、今回のOVA版のアフレコはとても演じやすかったです。ニナは年齢が公表されていないんですが、私としては23歳くらいのイメージで演じています。とても大人の女性で、秘密というか表に出てこない深い設定がいろいろとあるらしく、そのへんの深みをうまく出しつつ、今後も私なりのニナを演じられればと思っています。作品は、車の動きとかスピード感が、臨場感たっぷりに表現されています。誰でも楽しめる作品なので、ぜひみなさんに見ていただきたいです。

ゲーム情報

OVAと並行するように、実はゲームの企画も進行中なのだ！　まだ詳しくは内容などは語れないが、アニメの世界観を活かしたレースもののゲームになるらしいということだ。しかも、アニメムービーや3DCGなども豊富に盛り込まれるとか。これは楽しみ！　本誌では引き続き、ゲームの情報を追いかけていく！

66ページから藤島康介氏によるラフ画、コメントなどを掲載しています。

Driving Heart
ORIGINAL VIDEO ANIMATION SIDE

Driving Heart
PLAYSTATION SIDE

本誌描き
下ろし

僕のすべてが詰まった作品

DIRECTOR INTERVIEW

ハッピィサルベージ

媒体が変わろうとも
『ハッピィサルベージ』の世界はひとつ
総監督・大倉らいたが語る
その世界の生い立ち

総監督・大倉らいたインタビュー
あ、これだ！と思ったんです

―ゲームの企画から携わっていらっしゃるわけですが、きっかけはどういったことでしたか？

大倉：もともと僕はギャルゲーのシナリオを書いていたんですけど、システム的にはあまり口を出せない立場だったんです。それなのにゲームとしての評価までが僕の責任としてかかってくるところがありまして。全部仕切らせてもらって言われる分には仕方ないんですが、そうじゃないのに言われるのは残念だなと思ったんです。それで企画を作って、メディアワークスさんに持ち込んで、総監督をやらせてくれないかという話で始めたのが、今回の作品なんです。

もともと僕が作りたかったのは、『マリーのアトリエ』とか『トルネコ』みたいな、他とは違う切り口の独自の世界を持ってる、温かい感じのゲームなんです。そこに僕がずっと書いてきたギャルゲーというラインを……ギャルゲーのツボみたいなものに関しては、僕は絶対の自信を持ってるんで、それとうまく融合できれば、いいゲームになるんじゃないかと思ったんです。

そしてできあがったものは、ドラマチックなストーリーパートとゲーム性を追求したサルベージパートの両方がからみあって進んでいくというシミュレーション・アドベンチャーゲームになりました。

―今回のサルベージものというアイデアは、どこから思いついたんでしょう？

大倉：前作が終わった後、ハワイに行ったんです。そのときにケーブルテレビでサルベージ特集みたいなものをやっていて、素潜りに近い格好で潜ってカリブ海に沈んでる船のお宝を見つけたっていう話題をレポートしてたんです。それを見て、あ、これだ！と思ったんですよ。太陽光の届くようなきれいな海底の白い砂浜の中から金貨が出てくるんですよ。すごいなと思って、これをなにか物語にできないかなと考えたのが、最初のきっかけかな。実際僕もハワイで潜ってきましたけど、海底の白い砂を掘ってみたらなにか出てきたりして、これが本当に金貨だったら、すっごく楽しいだろうなって思いましたからね。そういう楽しみも織り込んだものを、今回作りたかったんですよ。

この作品のテーマは「Be Happy!」っていうんです。プレイし終わった後、なんだか幸せな気分になれる、明日もがんばろうっていう気持ちになれるようなものをつくりたいなーってずっと思っていたので。それに、南の島っていう舞台が、もう楽しげじゃないですか。女の子も出るし、もちろん水着だし（笑）。

―そうですね、マリナのサルベージスーツなんかも可愛いですしね。

大倉：キャラクター原案を緒方剛志さんにお願いして、すごくよかったと思っているのが、このサルベージスーツのデザインなんです。ただのダイビングスーツじゃなくて、特徴を出してほしかったんですよね。特に女の子は、ただ全部を覆い隠すようなスーツじゃなくて、色気があった方がいいっていうむずかしい注文を出したんですけど、とても可愛いオリジナリティのあるデザインにしてくれて。サルベージスーツは、このゲームの象徴的なものにしたかったので、さすがっていう感じですね。ラナイのデザインラインも、ベルトのあたりとかすごくいいでしょう。

―物語の核心に触れるような質問なんですが、基本的にゲームはワタルとマリナのお話になるのですか？

大倉：そうですね。マリナがいとこのワタルと出会って、それからどうなっていくかっていうのが基本のお話です。でも、僕の書くシナリオの特徴なんですけど、サブキャラの女の子もどうしてもひとりひとり深く掘り下げていっちゃうんです。だから、キャラみんなを好きになるようなドラマチックなイベントが、全員分用意されてますよ。

僕はキャラより先に世界観を決めるんですけど、基本の物語を作ってそれを盛り上げるためにいろいろサブキャラのお話を考えていくわけです。だから、サブキャラだったのがいきなりメインキャラになっちゃうってことが、あったりもします。たとえば、パナシェっていうシスター見

七海マリナ

MARINA NANAMI

日本のミッション系女子校に通う17歳。行方不明の父親を捜すため、そして膨大な借金を返すために幼なじみのワタルとともにサルベージャーになる。

Salvage from...

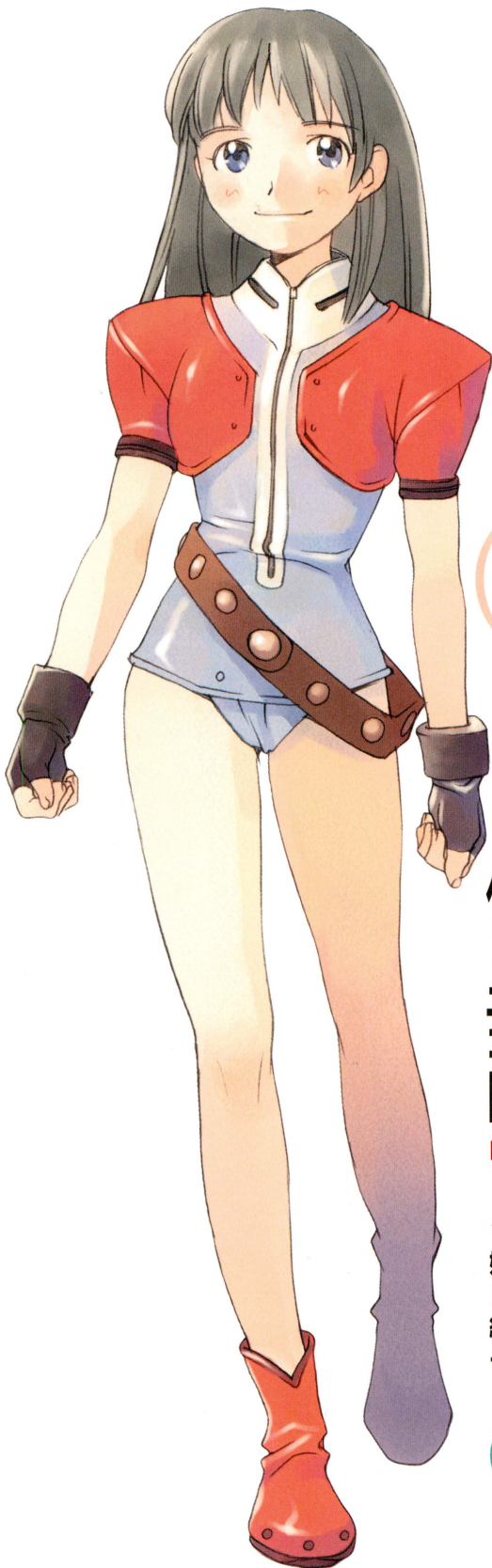
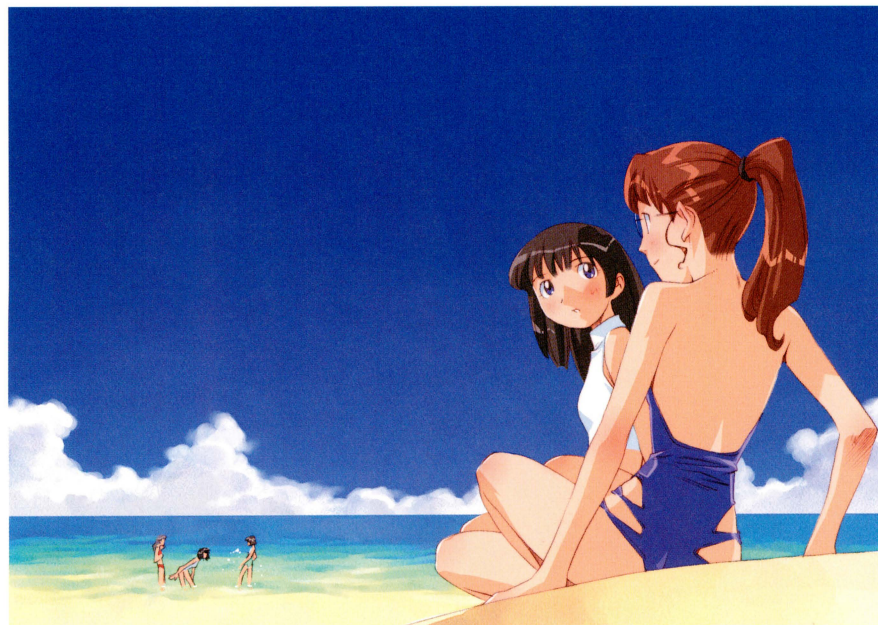
PS **ハッピィサルベージ**
メディアワークス
7月27日発売 5,800円
シミュレーション・アドベンチャー 1人プレイ

The sea excites spirit of romantic adventure

Illustration KOUJI OGATA

習いの女の子がいるんですが、この子、最初はデザインもないくらいのサブキャラだったんですよ。でも小説の1巻を書いたら、一番人気になっちゃって。ヒロインのマリナよりも人気があるので、ゲームでもいわゆる裏ヒロイン的なキャラになっていますね。小説の1巻の時期っていうのは、ゲームのネタバレになっちゃうからマリナとワタルの絡みをあんまり書けなかったので、しょうがないんですけど。でも、ファンが僕に求めているものは、パナシェとワタルのやりとりみたいな、切ない感じの話なんだろうなっていうのもあります。

でもゲーム中ではマリナもかなり可愛いキャラとして描かれているので、最後はやっぱりぐっとくるようなイベントが連発しますよ。

──アルマっていう自動機械人形の女の子も気になりますね。

大倉：こういう子は、僕の中ではめずらしいタイプなんですけど、ファンには人気があるんです。アルマは最初、サルベージ品だったんですよ。つまり中世にいたジーン博士という天才博士が作った自動機械人形が沈んでるという話があって、それをサルベージするというイベントのサルベージ品だったんです。でも、緒方さんが書いてくれた絵がすごく可愛かったので、このキャラをただのイベントキャラだけにするのはもったいないなと思って、今のような位置づけになったんですよ。

──彼女に性格はあるのですか？

大倉：性格はあるんですけど、うまく自己表現ができない感じですね。それが、ワタルやワタルの仲間たちとサルベージを経験していくうちに、徐々に……いわゆる心の機能が動き出すという。アルマには、ぐっとくる泣きのイベントが用意されてますけど、かなり攻略が難しいキャラなんですよ。

──アルマ役の黒崎彩子さんは自動機械人形の役ということで演じるのに苦労されていませんでしたか？

大倉：難しかったみたいですね。アフレコのとき、普通にしゃべっていいのか、それとも平坦にしゃべるのかって聞かれて、平坦なんだけど透明感のある声でなんて無理な注文をしちゃいました。でも、もともと黒崎さんの声って透明感があるでしょう。ですから、すごくきれいでいい感じになってますよ。

──他に、こう演じてくださいと注文を出した役はありますか。

大倉：そうですね……マリナかな。マリナは気が強すぎず優しくなりすぎずっていう微妙な役なので、等身大の女の子を演じてくださいとお願いしました。あとルーリーは「みゅう」なんて言うんですけど、そのへんがあんまりイヤミにならないようにと。

声優さんの演技には全然心配はないですよ。おさまるべきところにちゃんとおさまってる感じがします。ただゲームのアフレコはひとりひとり別々に録るじゃないですか。他のキャラとの絡みがないので、キャラ同士のかけあいの場面などはわかりにくいみたいなんですけど、今回は総監督なので、声優さんにこのキャラはこういう声のイメージなんですって説明してお願いできるんですよね。

ゲームをやってもドラマを聞いても小説を読んでも、『ハッピィ』っていう世界観はひとつにつながってるわけですから、どれを見ても読んでも聞いても違和感のない世界を作りたかったというのも、今回の狙いの中にありました。

こだわりは開発泣かせ

──特にこだわったのは、どのあたりですか？

大倉：音楽でしょうか。音楽に関しては、譲れない部分があって、かなり自分の色を出しました。全部の楽曲を作ってくれたのは、濱田智之さんという音楽プロデューサーなんですけど、僕、この方の楽曲がすごく好きなんですよ。前に仕事をごいっしょしたとき、濱田さん自身にオープニングとエンディングを書いてもらったんですけど、僕の書いたシナリオを読んでから作詞作曲してくださるんですよね。その楽曲を聞いただけでこういう世界観なんだなってわかるのが、音楽の力のすごいところだと思うので、『ハッピィ』も絶対それをやりたいと思ったんです。

今回、エンディングにもムービーが1分あまり入ってるんです。途中から音楽が入って、それで切り替わってスタッフロールが流れるという、こだわりの一品で（笑）。それがどうしてもやりた

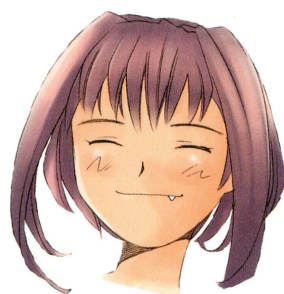
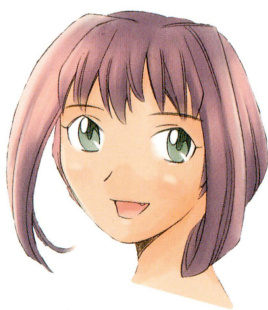
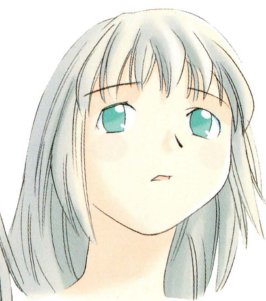
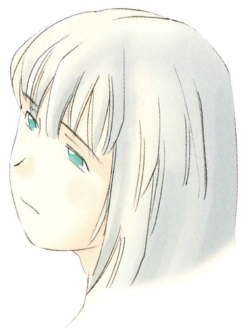
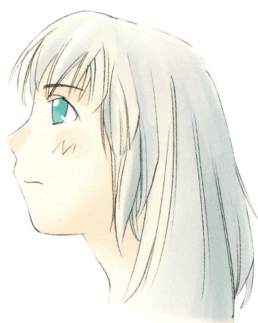
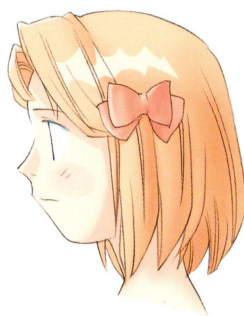
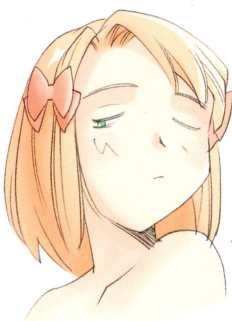
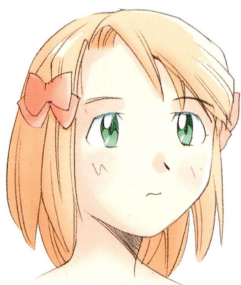
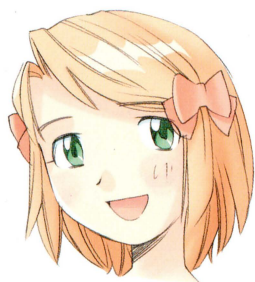
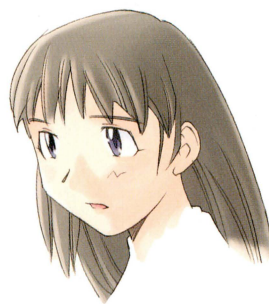
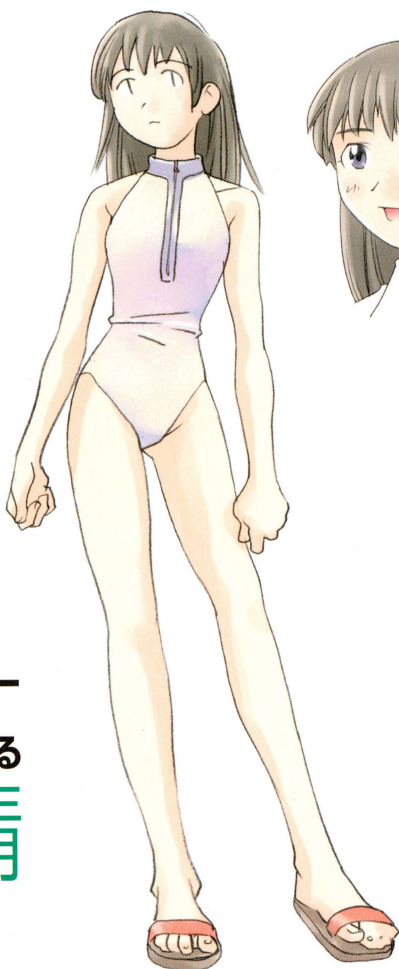
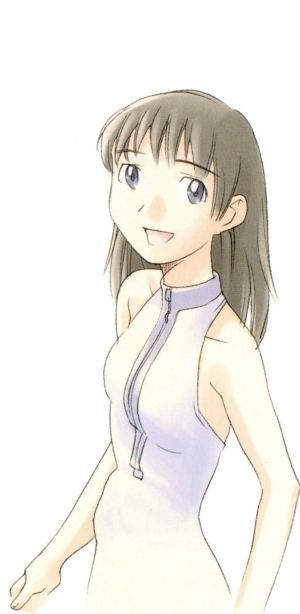
小説第1巻口絵イラスト／イラスト・緒方剛志

くて。それも曲がよくないとつまらないんですけど、すごくいい曲を書いていただいたので納得できるものになりました。
—お互いに趣味や趣向を、わかり合っているからかもしれないですね。
大倉：ああ、それはあると思います。こんな世界なんですって説明して、書いてきてくれる曲が、はずさない……というよりピッタリくる。しかもあがりが早いんですよ。たぶん僕の世界観とか僕のシナリオの世界を、今いちばん表現できるものを書いてくださる方だと思っています。
—エンディングの曲はどういう感じですか？
大倉：オープニングはとにかく南の島の明るい雰囲気で、見たこともないきれいな海と白い砂浜と太陽光キラキラという感じの、わくわくするような曲なので、エンディングはしっとりとしたバラード調の曲になっています。オープニングがサンライズだから、エンディングはサンセットっていう……ちょっとキザですけど。濱田さんが言ったんですよ、僕が言ったんじゃなくて（笑）。

ムービーも僕自身で字コンテを切っているので、曲とずれたりすることは絶対にないです。もちろんコンテを書いてくれる方は別にいるんですけど、でもコンテを僕の指示通り忠実に書いてくれているので、曲にピッタリです。
—他にもこだわったところはありますか？
大倉：僕は、喜怒哀楽で立ちのポーズが変わるのが好きなんですよ。でも首から上で顔の表情だけを変えれば服装のバリエーションが増やせる。島にいるときの服とサルベージスーツ、それに加えてパジャマとかバスタオルとか浴衣とか全部服装を変えたい。そういうちょっとしたところをきちんと演出しないで手を抜いていると思われて、ゲームの価値が下がるのが嫌だったので、考えた末、同じポーズのまま、表情と服装が変わるパターンと、服装は変わらないけれど表情もポーズごと変わるパターンと、２つ作って入れたんです。これってけっこう大変だったみたいですよ、開発の方が。
—開発泣かせですね（笑）。
大倉：イベントビジュアルも最初は150枚くらいって言われてたんですけど、結局どんどん増えていってしまって。やっぱりシナリオを書いてる人間が総監督だと、絵が削れないですよね。ここはやっぱり１枚入れたいなとか思うじゃないですか。絵じゃないと表現できないシチュエーションって絶対あるんですよ。最初のマリナとワタルの再会でいきなり２枚絵が出てくるし、そういう意味でもかなりたいへんだったんだろうなと思います（笑）。キャラ原画の大貫さんにもかなり苦労をかけました。オープニング・エンディングのフル作画はもちろん、立ち絵の原画を全部描いてもらったり、イベントビジュアルの作監をやってもらったり。
—ほんとうに大倉さんのやりたかったものを、全部詰め込んだ感じですね。
大倉：総監督をやってつくづく思ったのは、これだけに精一杯で他の仕事ができなくなっちゃうっていうことですね。全部のチェックがくるじゃないですか。でもそれは望んだことだし、世界観を守るためにはそれをやるのがいちばんだと思うんですよ。確かに他の仕事がほとんどできなくなるくらいたいへんだけど、そのかわり出来上がったソフトは、どこを切っても自分色のものって感じで、すごく愛着があります。でも、何年かに一度くらいにしないと、やばい！（笑）。

脚本家がよく映画監督までやっちゃうじゃないですか、自分で。あの気持ちって、すごくよくわかるんですよ。映画はやっぱり監督のものだと思うから。そのかわりスタッフの、じゃあこういうの出してくださいっていうような要求には、応えなきゃならない。だからたいへんなんですけど、そういうスタッフの要求に僕自身がすべて応えられれば、「こっちもやりまっせー」みたいにスタッフが言ってくれるので、作業としては非常にやりやすかったです。いろいろこだわって無茶なことを言いましたけど、開発スタッフがよくついてきてくれたなっていうか……ほんとに、やりましょう！ってやってくれたので、すごく感謝してます。だから、ゲーム的には自信作だと思っていますよ。
—では最後に、ファンに一言お願いします。
大倉：『ハッピィ』はほんとにハッピーなゲームになったと思うので、ぜひプレイしてみてください。僕のファンの方にとっては、きっとツボにはまるようなシナリオが炸裂してますので、どうぞご期待ください。

PROFILE
●大倉らいた
（おおくららいた）
スタジオコミックスを設立後、小説やラジオの構成など幅広く活躍。企画から関わった『センチメンタルグラフティ』が大ヒット。自他ともに認める南の島好きとか。

小説第２巻口絵イラスト／イラスト・大貫健一

クリエイターによって生み出される心と感情

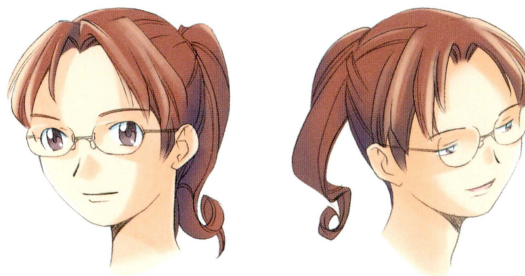
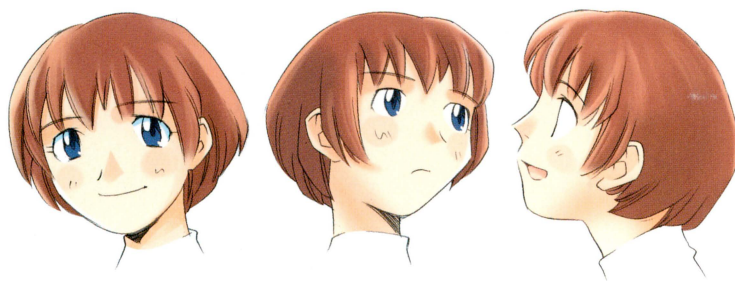
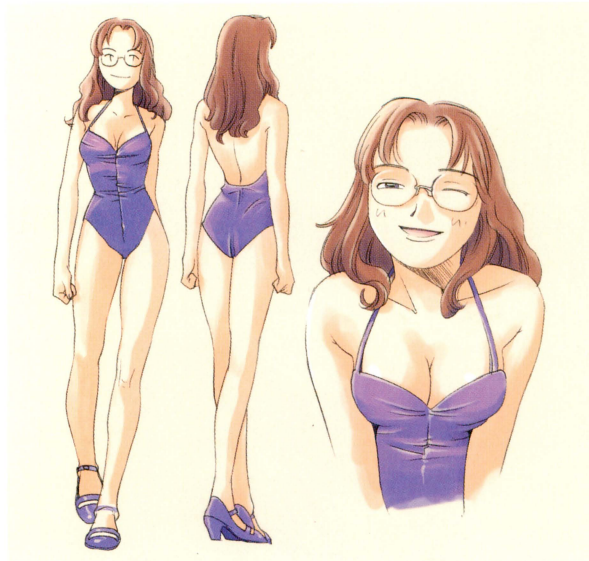
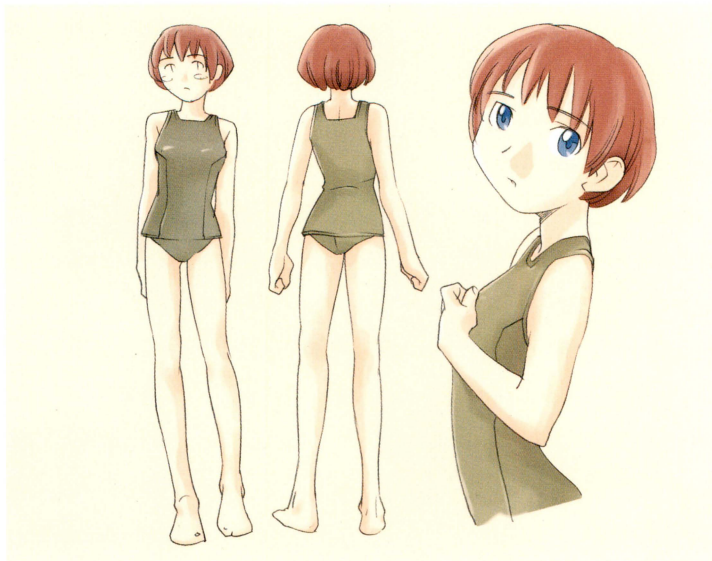
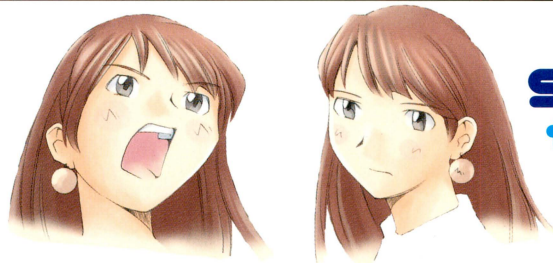
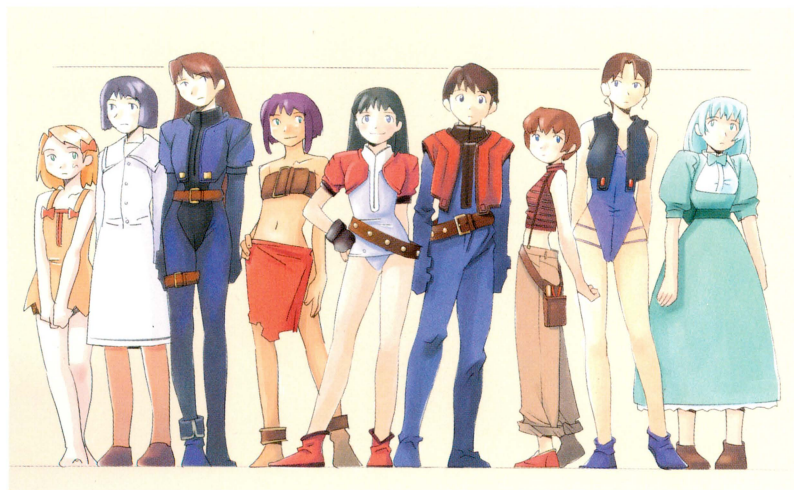
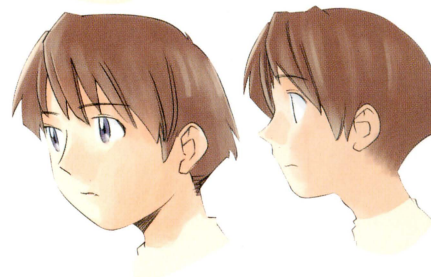
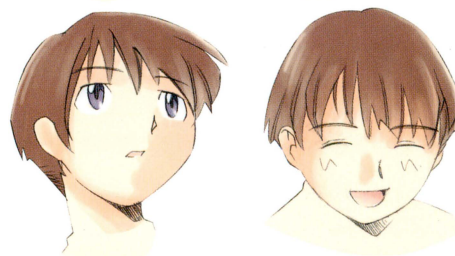
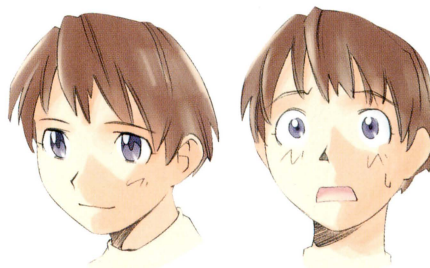
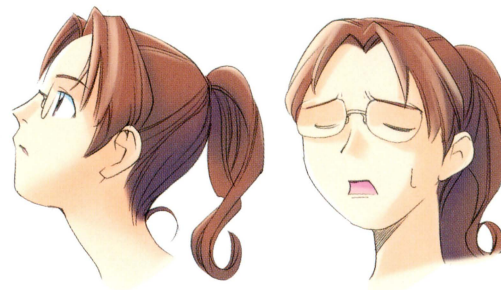
DESIGNED BY KOUJI OGATA

Salvage from...
ハッピィサルベージ

When in love,
your heart will leap

Illustration:KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT

ときめきメモリアル2
Substories ~Dancing Summer Vacation~

世界観を重視した新たな融合

PRODUCER INTERVIEW

旧作と新作のキャラクターが同画面上で再会。そんなファン待望のドラマシリーズがいよいよ発売される。『ときめきメモリアル2』シリーズプロデューサー・メタルユーキ氏に本作品に対する熱い想いを語っていただいた。

PS PS2
ときめきメモリアル2
Substories ~Dancing Summer Vacation~
コナミ
8月24日発売　オープン価格
アドベンチャーゲーム　1人プレイ
DDR専用コントローラ・デュアルショック対応

INTERNET WEB PAGE

●ひびきのネット

本編中に出てくるタウン情報誌「Hibikino Watcher」などがインターネットで見られる。ひびきのの街になじみの深いコンテンツが数多く揃っており、本作品と連動した企画も行われる予定。http://www.hibikino.net

プロデューサー・メタルユーキインタビュー
すべてはファンのために

──今回の作品はどのような内容ですか？

メタルユーキ（以下、M）：舞台は高校1年生の夏休み。この限られた期間を主人公がどう過ごすかというところを、掘り下げています。『1』のドラマシリーズのように感動的に終わるというよりも、もっとさわやかに、青春ドラマのイメージです（笑）。

──ヒロインを3人にしたのはなぜですか？

M：僕は世界観をすごく大事にしたいと思っているんです。だから今回のヒロインも、ただ人気のあるキャラを並べたんじゃない。ここでこのキャラが出ると自然にストーリーに絡んでくるね、というところをおさえて登場させています。ただ、すべてのキャラにファンがいるわけだから、このドラマシリーズ3部作では、なるべく全キャラを登場させたいと思っています。

──『1』の人気キャラ、朝日奈も登場しますね。

M：『1』のキャラの登場に関しては、最初はファンの要望もあったので出してあげたいという気持ちはありました。だけど、もともと違う原画マンが描いているから、同時に出してもタッチの違いなどが出てしまう。はたしてそれをファンが受け入れてくれるだろうかという不安があったんです。でも今回は、いろんな経緯があり、ひとつの画面の中に『1』と『2』のキャラがいてもファンは喜んでくれるだろうという確信がもてるようになった。それで『1』で最も自然な形でストーリーに溶け込めるキャラをセレクトした結果、朝日奈になったんです。

──では、ほかの『1』のキャラも、次回作以降登場の可能性があるということですね？

M：ファンの声次第ですね（笑）。もう『ときめき』シリーズは5年以上も続いているんです。その間、少しずつファンの声を反映させてきて、今の『ときめき』がある。今後もファンの声を取り入れて次のゲームに生かしていきたい。制作スタッフのひとりひとりが、みんなそういう想いでいますから。

──今回のミニゲームはダンスダンスレボリューション（以下、DDR）1本ですが……。

M：DDRは人気が出た分、ユーザーの技術的なレベルの幅が広くなってしまった。そのDDRをエンディングの条件にすると、つらくなる人が出てしまう。だからDDRはゲーム要素のひとつであって、結果はエンディングに直接影響しないようにしています。DDRが苦手だからこのゲームはできないって悲観的になる必要はないですよ。

──最後にこのゲームの見所を教えてください。

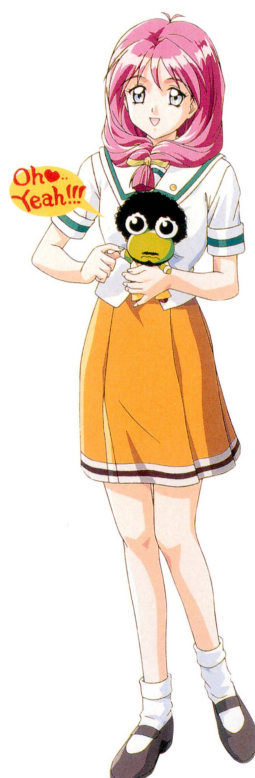
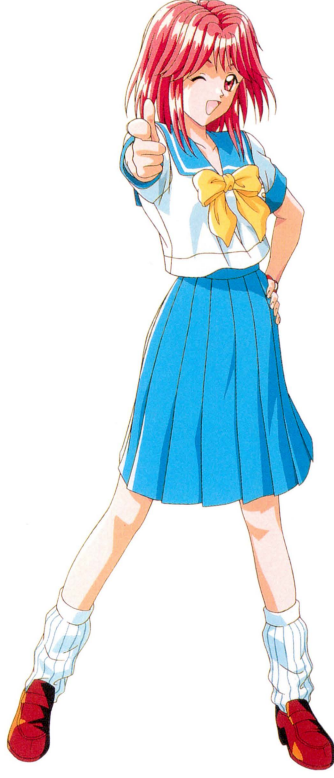
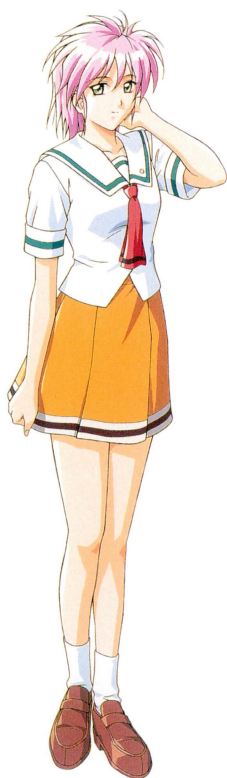
M：マルチエンディングになっているので何度もプレイできるし、隠しグラフィックを探すのも楽しい。DDRだって単体で遊べるほどのクオリティだから、いろんな遊び方ができます。そういういろいろな意味で、僕たちが作るアドベンチャーゲームを楽しんでほしいと思います。

PROFILE

●メタルユーキ

コナミコンピュータエンタテインメント東京　制作4部部長。『ときめきメモリアル2』シリーズプロデューサー。『ダンスダンスレボリューション』シリーズなど、数多くのヒット作の制作に携わっている。

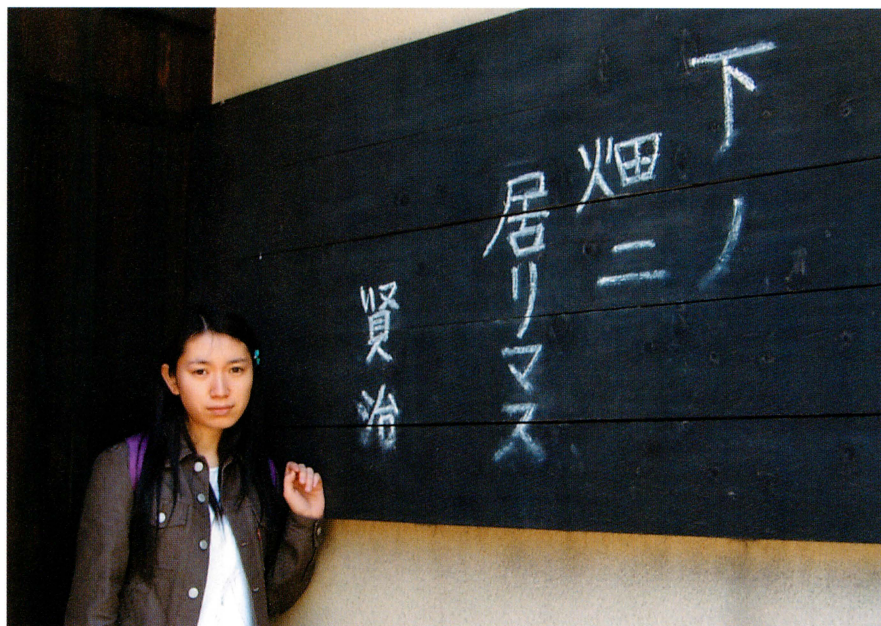
八重花桜梨 ● 寿美幸 ● 朝日奈夕子 ● 白雪美帆

Oh♥.. Yeah!!!

HOUKO KUWASHIMA

桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第10回　宮澤賢治と私

INFORMATION
今までに歌ったキャラクターのベストアルバム「realigi」¥3,059（税込）が、7月26日にコナミミュージックエンタテインメントから発売決定！　また法子ちゃんからは、「OP・ED曲が新しくなる『CLUB db』（文化放送・土・24:00〜他）も要チェックだ!!」とのメッセージが！

夏真っ盛り!!　元気にしてますか？　今回は宮澤賢治と私について。文化放送他でオンエア中の『CLUB db』で、半年間、「銀河鉄道の夜」を朗読したんだけど、けっこうな反響を頂きました。ふるさとの偉人である賢治作品の朗読は、ライフワークにしたいと思っているくらい大事な夢。その夢に一歩近づく足がかりが出来た気がして、とても嬉しかったのです。

私がまだ小学4年生くらいの頃。その当時習っていたピアノの先生の同級生が、東京で演劇を勉強して戻り、地元で劇団をつくったという話を聞きました。田舎の演劇少女だった私は、ピアノの先生を通じて、自分の夢をしたためた手紙をその方へ送ったのでした。そして、公演があるというので、よくわからずに観に行くと、「いちょうの実」「セロ弾きのゴーシュ」など、めくるめく賢治ワールドが……。カーテンコールで、ドキドキしながら「お手紙を出した桑島です……」と言って、りんどうの花束を渡した少女が、今は東京で声優やってます。お芝居を観た後、興奮して眠れなくて、賢治の本を開いて、マネして読んでみたりしたっけ（笑）。そういうところが昔も今も変わってないのでしょう。全ては繋がる一本の道、そしてそれはずーっと積み重なることはあっても、消えることはないのです。感謝したい人って、たくさんいるんだな。

INTRODUCTION

Kousuke Fujishima INTERVIEW

対談の前に・・・

「音ゲーは苦手」といいながら、みごとにハマってしまった藤島氏。
今回の対談に臨んでは、なにやら野望を胸に秘めているらしい……。

このゲームを初めてプレイしたとき、主人公のうららが曲にのって動き出したとたんに、クラクラしてしまいました(笑)。これはすごい動きだ!って。ゲームキャラクターを、その動きで魅力的に見せていくというのが、実に気持ちよかったんですね。うららをはじめとするキャラクターたちのデザインも、一見70年代風で懐かしいテイストかと思わせて、よく見るとちょっと違う。言葉ではうまく説明できない微妙な世界観に、思わず引きこまれてしまいました。実は私、音ゲーはあまり好きじゃなかったんです。画面に矢印コマンドが出てくるでしょう。あの矢印を見ながらプレイしていると、なんだか作業をやらされているみたいで、遊んでいる気がしない。でも、このゲームは違います。音声だけで表現しているから、ノレるんですよ。プレイヤーが気持ちよく遊べるような感性を、すべてに優先させてつくっているゲームだという気がします。ゲーム自体のコンセプトもイカシてます。主人公がテレビのレポーターという設定で、視聴率の勝負をするのはわかりますけど、視聴率を決めるのが踊りの勝負。勝ったら、敵に捕らえられていたキャラクターたちが仲間になる。彼らを引き連れて踊ると非常にカッコいいので、なんだかやる気満々になっちゃうんです。今回は、はじめて女性のキャラクターデザイナーの方々がゲストです。ですから、女性の視点からのキャラクターづくりのことや世界観のこと、動きのことなどをうかがって、『スペースチャンネル5』の魅力に迫りたいと思います。それから、ひとつ野望があるんだけど、それもお願いしてみようかな……。

Profile
●藤島康介
(ふじしまこうすけ)
ご存知、キャラ、メカ大好きマンガ家。忙しい時でも好きなゲームはやってみるというのが身上。今回の『スペースチャンネル5』にはかなりのインパクトを受けたらしい。

TAKE5
SPACE CHANNEL5

KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ!ゲームキャラ

女の子の感性が創り上げたキュートな世界

マイケル・ジャクソンが自ら参加したという『スペースチャンネル5』には
「女の子」ならではの感性による、不思議なおもしろさがいっぱいだ。
知る人ぞ知るメカ好きの藤島氏をもトリコにした、その魅力の秘密を探る。

一目でわかるシルエットと独特な動き

藤島:うららのデザインが斬新ですね。70年代を狙っているようでいながら、実はそうではない、という。
宮部:そうなんですよ。イメージは、昔のSFで描かれていた未来人です。実はうららをデザインしているとき、『サクラ大戦』のさくらちゃんなどを参考にさせていただいているんです。具体的にどこをというのではないのですが、キャラクターとして成功している例として。ポーズとかシワのひとつひとつまで、すごく考えられていますよね。
藤島:ありがとうございます。意外にいい加減にやってるんです、実は(笑)。でもポイントは、シルエットだと思うんですよ。ぱっと見て、わかるところだから。うららの場合も、ポーズとってるシルエットのマークを見ただけで、誰がどう見てもうららにしか見えない。そういうシルエットができているから、キャラが立っているのだと思います。
宮部:そこを見ていただけて、とてもうれしいです。白黒印刷でも絶対彼女だとわかるものにしてくれというオーダーがありましたし、シルエットは最初から意識していたんです。
藤島:それから顔もいいですね。リアルな顔だと遠くから見たときに判別できないんですけど、うららは、顔がわかりますから。
宮部:実は、最初はリアル系の、写真を取りこんだようなスーパーモデル風のものを想定していたんです。でもヒロインとしてみんなに覚えてもらうためには、もうちょっとインパクトがあったほうがいいのでは、と。デフォルメとも違うんですけど……。
藤島:わかりやすい、記号化した顔ですね。実際、この唇なんか、よく見える(笑)。
茂呂:完成されすぎている顔だと、かえって魅力に欠けるんじゃないか、少しどこかを誇張したりしたほうがいいのではないか、ということで、タラコに(笑)。

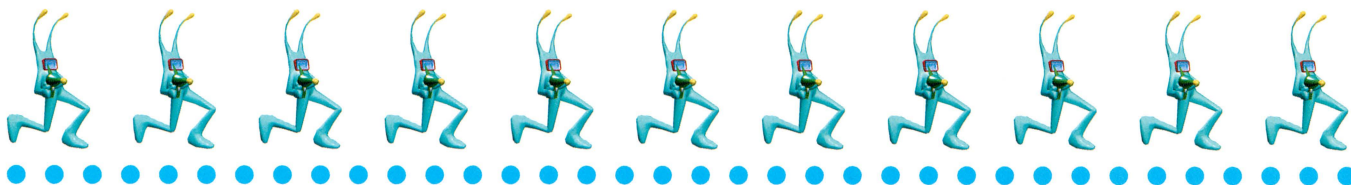
DC **スペースチャンネル5**
セガ・エンタープライゼス
発売中 5,800円
音楽ゲーム 1人プレイ
ぷるぷるパック対応

ULALA

SUKISUKI! GAME-CHARA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナルの当コーナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

Illustration
Kousuke Fujishima

宮部：あと、うららは駆け出しのレポーターという設定なので、成熟した女性というより、思わず応援したくなるようなところも必要じゃないか、という意見もあって、こういうフレッシュな感じになりました。それは正解だったと思っています。
藤島：キャラクターの振り付けというか、動き方もすごいですね。ただ歩いているだけでおもしろいというのは、尋常ではない。よくぞあんな歩きを編み出したと思うんですけど……ふだんからあんな風に歩いてはいないですよね（笑）？
宮部：あれはもう、モーション担当のMAHOちゃんのおかげです。
藤島：逆に、動きが独特のせいで破綻したということはありませんか？
宮部：あ、そういうことは全然なかったです。そういえば、最初にモーションキャプチャーの動きを入れて、うららが画面の中で初めて動いたときのことなんですけど、第一声が「パンツ見えてる」っていう（笑）。
藤島：動かしたとたんに、すでに見えてしまっていた（笑）。
宮部：デザインは最初からパンチラ前提なんですけど、動いたときに魅力がさらに高まったということで。動き回ってこその、うららなんですね。だから最初に動いたその日、5月30日が、うららの誕生日になったんです。
藤島：デザインするのに、どのくらいかかったんですか？
宮部：うららができるまで1年半くらいかかってしまって、すごく苦しかったです。チームの中で私がデザインするということを許されていたので、それだけの間待っていてくれるというのが、ありがたい反面すごいプレッシャーでした。
藤島：モーションは先に撮ってあったのですか？
宮部：そうなんです。あとはデザインだけがスタンバイ状態で。モーションとかアニメーション担当のスタッフが、「宮部さん、もうそろそろモデルがないとヤバイんです」って申し訳なさそうに言ってきて……。
藤島：申し訳なさそうに言われると、こっちも申し訳なくなりますね（笑）。どこかで突き抜けたりはしなかったんですか？
宮部：追いつめられて、ずうっと徹夜で、描いて描いて描きまくっているときに、階段から落ちて頭を打ったことがありまして（笑）、そのときかもしれません。「もうコンピュータの中で作ろう」と。絵で描いているのと立体では、やっぱり印象が違いますから。当初、私が描いた絵を男の子がモデリングしてくれていたんですね。でも、たしかにデザインどおりではあるんですけど、なにかが違う。「男の子が好きそうな感じ」なんです。胸の形とかお尻とか。
藤島：男がやると、どこかに妙な欲求が入ってきますから（笑）。
宮部：そういう理由もあって、最後は3Dのモデルを作って、粘土をこねるような感じで作っていきました。
藤島：とくに突き抜けたわけじゃなくて、だんだん作っていった……。それは珍しいですね、というか、私とは違うから、わからないだけかもしれませんが（笑）。
宮部：私も「あ、わかった」と、サラサラ描けることもあるんです。でもうららは、気負いもあったのだと思います。たくさんの人に見られるし、ゲームを背負って立つ看板だし。初めてなのでノウハウもなくて、周囲の方たちの力もずいぶん借りました。ふつうの女の子にも受け入れてもらいたかったので、事務の女の子とか友だちに絵を見せるんですよ。見せた瞬間に、何の説明もなく「あ、かわいい」って言われないと、一般の人に届くわけがないと思っていましたので。けっこうドキドキしながらやってました。
藤島：ストイックな方法ですね。私、人の反応なんか見ません（笑）。自分がいいと思えば、周りもいいと思ってくれるだろうと信じている。
宮部：それも正解ですよね。まず自分が惚れこまないと。藤島さんはキャリアも違うから、培ってきた勘みたいなものを、きっと持っていらっしゃるんですね。
藤島：「今まで大丈夫だったから、今度も」という程度なんですよ（笑）。

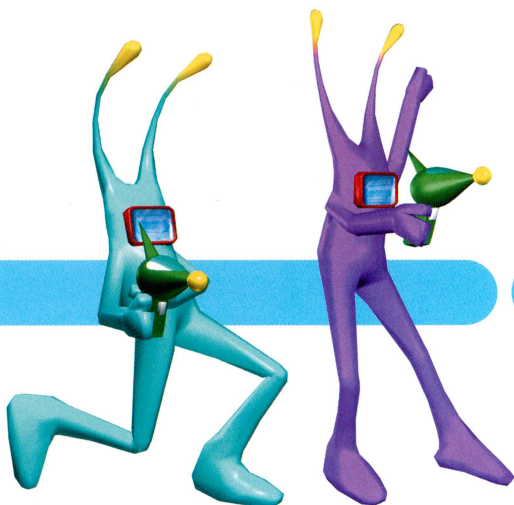
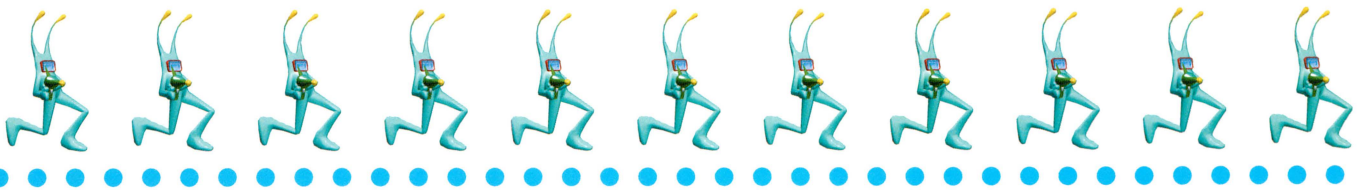
モロ星人は、わからないからおもしろい

藤島：モロ星人っていうのが、またおもしろいんですけど、これ、茂呂さんだからモロ星人なんですか？
茂呂：はい、すみません（笑）。
藤島：謝ることはないですが（笑）。目のところがモニターになってるのが、シンプルだけどいいですね。これのすごいところは、どうなってるのかさっぱりわからないところなんですよ。何かを意識してやっているのではない、というのが。……何か意図していました？
茂呂：いえ、自分でもどうしてこうなったのか、よくわかりません（笑）。とりあえず、うららの敵の宇宙人という設定だけあったんですよ。でも怖いとか気持ち悪い系にはしたくなかったので、キュートでかわいいながらも敵の宇宙人と。描く

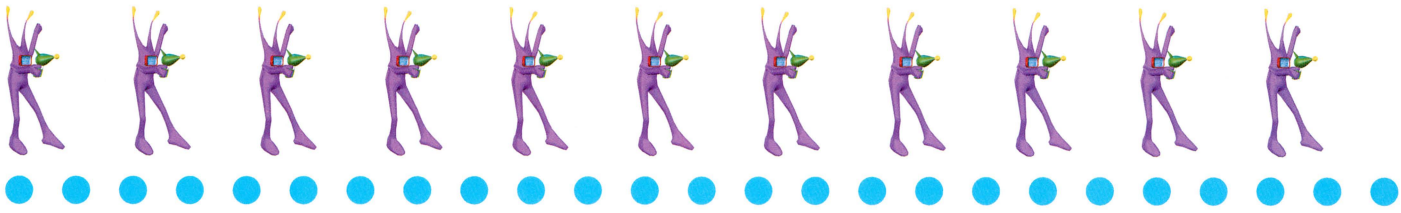
CHARACTER INDEX
プリン

ことあるごとにうららの前に現れる「42チャン」のレポーター。元アイドルで19歳にして、4年のキャリアを持つ。いまだに親衛隊がいることがその証？

CHARACTER INDEX
モロ星人

人類の前に突如現れた謎の宇宙人。ビームやダンスで人々を踊らせる。高度な文明を持ち、好奇心も旺盛。身体の色で性格が決まっているらしいが、共通点は「えっちぃ」なところ。

前に少し考えたくらいで、わりあいサクサクッとできちゃいました。
藤島：色によって性格が違うみたいですけど、たとえば青いとクールだったりするんですか？
茂呂：そのとおりです（笑）。
藤島：赤いと攻撃的だったり？
茂呂：怒りっぽいですね。
藤島：ピンクは、ピンクな感じなんですか……って、なんだろ、それ（笑）。
茂呂：寂しがりやです。
宮部：ぽーっとしてたり。
藤島：紫は？
茂呂：紫は、最初にでてきた色なんですけど、どこかとりとめがない、という意味も含めて、すピリチュアル。ちょっと何を考えているのかわからない。「風船が好き」っていう。
藤島：わからない（笑）。
宮部：モロ星人は基本的な性格は茂呂がつけて、あとはスタッフの遊びの中でどんどん増えていったんです。昔のオールナイトニッポンのノリでWeb上で「モロ星人の情報をください」と書いたら、ファンの方から「乗ったタクシーの運転手がモロ星人で、曲がるたびに『レフトちゅう、ちゅう、ちゅう』」って（笑）。そういうネタを、みなさんが送ってくださるんですよ。
藤島：おもしろい。おもしろすぎる（笑）。もうね、いきなりローディングのときから「NOW MOROADING」と出たところで笑っちゃいましたけど。
宮部：あれも、スタッフが冗談で「ちょっと待つモロ〜」って、ヘロヘロ〜ッとフォトショップで書いたようなのを入れてたら、あまりにウケたので。自分たちで歯止めをかけるのが難しいんですよね、突っ走りすぎちゃって（笑）。
藤島：いや、もう全然大丈夫でしょう。もっとやっても大丈夫（笑）。ところで、宇宙船のデザインは、別の方なんですか？
茂呂：はい。岡崎という「海賊デザイナー」がいるんです。
宮部：彼が海賊の設定に惚れこんでしまいまして。「僕はもう、海賊に命かけます」って、全部デザインしたんです。
藤島：そうだったんですか。あれ、なんだか小麦粘土で作ったみたいな感じですよね。丸くて。
宮部：このゲームの世界観って、男の子っぽくないですよね。全体に丸くて、メカにしても描きこみが細かくない。だから男の子のデザイナーは、すごく苦労してました。どうしてもエンジンとか描きたくなってしまうらしいんです。でも「男の子っぽいね」といわれたデザインは、ボツになるという感じだったんですね。

初心者ばかりのデザインチーム

宮部：今回のチームには、初めてゲームを作るというスタッフも多かったんです。私自身もそうなんですが、そこを逆に買われたというところもありまして。
茂呂：私も、こうしたキャラクターをデザインするのは初めてでした。
藤島：初めての仕事でこれですか。スゴイですね。前にモロ星人みたいなキャラクターを見せたことがあったんですか？
茂呂：いえ、会社内では描いてなかったです。
宮部：女の子の感性がほしいということで、社内で探していたんです。
藤島：じゃあ、たくさん女の人がいる中から、選ばれた理由は何だったのでしょう？
宮部：フィーリングではないでしょうか。「茂呂とか宮部とかいいんじゃないの」と。茂呂が机に置いている小物のセンスとか（笑）。
藤島：それで抜擢するというのも、人を見る目がありますね。
宮部：選ぶほど、女の子はいっぱいいないんですけれど。
茂呂：そうなんです（笑）。
宮部：実は私は、会社を辞めようかと思っていたときに誘われたんです。「キャラクターデザインしてくれたら、現場が終わるまでいなくていいから。ちゃんとスタッフロールに載せてあげるから」と言われて、しぶしぶ（笑）。
藤島：しぶしぶやったら、このありさまですか。楽しかったでしょう？
宮部：苦しかった（笑）。
藤島：苦しいけど、終わってみれば楽しいんですよね。
宮部：そうですよね。楽にできるものなんて、おもしろくないですよね。
藤島：それがわかってはいるんだけど、やってる間は「辞めてやる、辞めてやる、もう辞めてやる」なんてね（笑）。
宮部：藤島さんが『サクラ大戦』のデザインをされているときは、どうでしたか？
藤島：厳しかったですよ、もう（笑）。
宮部：私にしてみれば、あのデザインはまさに王道という感じがして、絶対的な安心感みたいなものがあるんですけれど。
藤島：『サクラ大戦』の場合は、最初から広井さんのほうで大まかな設定がされていたんですが、その設定からして王道なんです。李紅蘭だったら眼鏡、ソバカス、三つ編み、胸がない（笑）。そういう条件さえ満たせば何をやってもいいので、その中でいかに遊んでやろうかと思っていました。そういった意味では、ある程度決められているほうが楽かもしれません。
茂呂：実は私、『サクラ大戦』はちょっとお手伝いさせていただいてました。
藤島：え、どのへんですか？
茂呂：はい、降魔を少々（笑）。
藤島：戦闘シーンのあたりですか？
茂呂：ええ、降魔の吐き出すエフェクトを描いたり、レンダリングされた降魔を2Dに分解して動いたコマにする作業などです。
藤島：そうだったんですか。意外なところで繋が

っていましたね(笑)。
茂呂：それもあって『サクラ大戦』をプレイしてたんです。私は女なんですけど、すっかりハマッてしまって、「モテモテじゃーん」って(笑)。
藤島：うんうん(笑)。でも『3』ではさくらが主役じゃなくなっているから、みんな怒っているんじゃないかな。
宮部：違うコが出てくるんですよね。どんな展開になるか楽しみです。今度のコはきりっとした感じですね。
藤島：あれ、ちょっと苦労したんですよ。
宮部：どういうところが、ですか？
藤島：まず髪型。基本的に髪型さえ違っていれば、違う人に見える(笑)。それから眼ですね。眼が同じだと同じ顔に見えるし、性格を表すのに重要な部分なんです。だから髪型と眼さえ決まれば、ほぼ決まりって状態なんですけれど(笑)。
宮部：少女漫画の掟みたいですね(笑)。でも髪型は難しいですね。
藤島：難しいんですよ。バリエーションがなくなってくるうえに、あまり突飛なことをすると人間に見えなくなったりする(笑)。「これは髪の毛じゃないでしょ。固まりでしょ」みたいになっちゃっても困るし。たいへんですよね。一回できても、何度もやり直したりすることもあります。「まあ、こんな感じかな」って描いていくんだけど、次の瞬間「だめだこりゃー！」って握りつぶして捨てちゃうとか。
宮部：次の日に見ると気に入らないということは、けっこうありますね。
藤島：次の日まで待って、ほんとにこれでいいのかよく確認して、「まあ、いいかな」と思ったら出せる(笑)。でも結局、描いていて「来た、来たぁ」と思わないとダメなんですよね、あれって。描いてる最中にノレないものって、だいたいダメなんですよ。
宮部：夜中に、ガバーッとインスピレーションがくることって、ありますか？
藤島：さすがに、それはない(笑)。でも煮詰まりに煮詰まって「もういいや」とお風呂に入って、出てきて「じゃあ」って描き出すと、うまくいくことがありますね。
茂呂：ひとりのキャラクターを決めるのに、どれくらいかかりますか？
藤島：その時々で違うんですけど、かかるときは2週間くらいかかります。
宮部：早い。さすがプロですね(笑)。
藤島：出してみて文句を言われたら直そうと思うんですけど、文句言われないので直さない(笑)。
宮部：決まるものは3分で決まるけど、一回悩んじゃうと極端に時間がかかりませんか？
藤島：そういうこと、ありますよね。でも3分でできたもののほうが､いいに決まってるんですよ。3分でできたってことは、自分の中にそれだけのものがあったということですから。

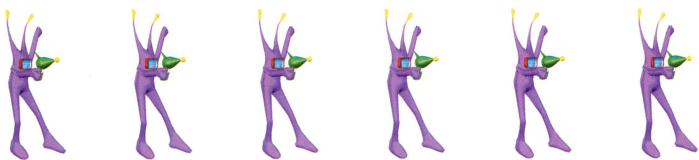
うららといっしょに腰を回して

藤島：この場でこんなことを言うのはどうかと思うんですが、実は音ゲーって、あまり好きじゃなかったんですよ(笑)。画面の矢印を押してるだけみたいで。でもこのゲームは音声で「UP! DOWN!」と言われるので、感覚で遊ぶ感じがして、いいですよね。
宮部：それはもう、リズム感とか視覚とかを総動員して遊べるようにという、狙いどおりです。表示を出さないというのは、いちばんやりたかったことなんですね。矢印が出るとずっとそれだけを見て、絵を見なくなってしまうでしょう。いちどテストで入れてみたことがあるんですけど、やっぱり絵は見ないでコマンドを見てしまうので、「これは私たちがめざしているのとは違う！」って。
藤島：でも、自分になんてリズム感がないんだろうということを、思い知りますね(笑)。実は、まだ最後までクリアしてないんですよ。
宮部：あ、途中までやっていただけたんですか？
藤島：いや、昨日も最後までやろうとがんばってたんですけどね、2面のボスで引っかかっていたんですよ、情けないことに。
宮部：2面のボスって、いちばん難しいんじゃないかという説もあるんです。そこを越えたら、また楽しいステージが(笑)。
藤島：あそこ、リズムが半拍遅れでしょう。あと地球人とモロ星人が混ざってくるのが、つらいですよね。地球人、モロ星人、モロ星人、地球人、モロ星人、モロ星人って出てくると「あれ、あらら、うぇー」(笑)。
宮部：パニックに(笑)。
藤島：そうなんですよ。あと、昨日は座ってやったのが失敗でした。
茂呂：たしかに、リズムをとりながらやるほうが、やりやすいですね。
藤島：腰を振りながらやらないとダメなんです。
宮部：じゃあ、うららといっしょに、腰をグァングァン回して……。
藤島：あんなに動かしたら、死んでしまう(笑)。

スペースマイケルにつづけ！

藤島：スペースマイケルというキャラが出てきますけど、あれはマイケル・ジャクソン自らやらせてくれと言ったそうですね？
宮部：そうなんですよ。あんなビッグネームが入るなんて、うれしい反面、怖いじゃないですか。もう製作も佳境に入っていたときなので、どうしようかと思いました。
茂呂：「今からでも出せるのは、どこ？」って。それで、最後の最後にロボットが出てくるところがあったので、それをスペースマイケルにしたんです。
宮部：エグゼグティブプロデューサーの内海が「今からだとホントに脇役でしか出せないらしいのだけれど、それでもいい？」と恐る恐る聞いたら「それでもいい」と言うので、じゃあホントにやるしかないということであわてて。顔は茂呂が作ったんですよ。最後の最後、ギリギリまでがんばって。
茂呂：入魂の顔テクスチャーです(笑)。
藤島：めちゃくちゃ似てますよね。
宮部：ターンが変わるとき、ほんとうは「UP! DOWN! DOWN!」と言ったら「ピショーン」って音がするんですけど、スペースマイケルは「Fu—!」って声が入るんです。それも本人の声をDATに入れて送ってもらいました。字幕に「スペースマイケル(本人)」って出るんですよね(笑)。
藤島：本人だと書かれれば書かれるほど、「またまたぁ」と思っちゃいますよね。そのへん、狙ってたりはしないんですか？
宮部：狙ってます(笑)。
藤島：実は、今日は野望を胸にこの席に臨んでいるのですが……私もスペース漫画家として出たいんです(笑)。自分がゲームの中で、あの変な踊りをやらされてしまうと思ったら、おかしくてたまらないでしょ。
茂呂：私も出たいです(笑)。
宮部：私も出たい。ザコでもいいから(笑)。
藤島：なんだ、みんな出たいんですね(笑)。

Profile
●宮部由美子
(みやべゆみこ)
本作のデザイン統括役。うららを始め、プリンなどのデザインも手がけている。メインデザインが本作が初めてとは思えないほどの出来映え。

Profile
●茂呂真由美
(もろまゆみ)
その名の通り、モロ星人の生みの親。以前は『AZEL』や『サカつく』などのデザインを手がける。また、その間には『サクラ大戦』のお手伝いをしていたという意外な過去も…。

対談を終えて……

藤島康介

このゲームに関しては、まず遊んでみてほしいです。絶対におもしろいんだから、もったいないですよ。きっとみなさん、うららが好きになります。「モロね」とか「ギュンギュン」って言いたくなるから(笑)。

ついでに私の個人的な希望を言えば、うららのアクションフィギュアを作ってほしい。理想としては外皮を着せて、おなかの継ぎ目が見えないようにして、動くようにする。それで、やっぱり変なポーズをとらせてみたいですね。

この作品は、「こういうデザインもあるんだな」と、私にとっても勉強になりました。応援してますから、スペース漫画家の件、よろしくお願いします(笑)。野望が実現するかどうかはわかりませんが、さくらがうららについて踊ったり、李紅蘭がスペース中国人として出演したりしたら、楽しいだろうなあ(笑)。

宮部由美子

あの『サクラ大戦』のキャラクターデザイナーである藤島さんにお会いできて、とても勉強になりました。これからも、またご感想やご指導など、よろしくお願いいたします。それから、最後までクリアすると画面がカートゥーンタッチになるんですよ。そこが見せ場でかわいいので、ぜひクリアして、見ていただきたいと思います。

茂呂真由美

お会いできて、とてもうれしかったです。キャラクターについてのお話も、長年やってこられた方なので非常に興味深くて、いろいろと勉強になりました。『スペースチャンネル5』を選んでいただいた上に「勉強になる」なんて言っていただけて、とても光栄です。お互いに刺激し合って、パクり合いましょう(笑)。

CHARACTER INDEX

うらら

『スペースチャンネル5』の新米レポーター。謎の宇宙人襲来を聞き、ディレクターのヒューズからレポーターに抜擢される。音楽とダンスとファッションが大好きな22歳。

http://www.spacechannel5.com

ULALA

日本の夏

ふたりの女神を創り出したこだわり

DESIGNER INTERVIEW

**キャラクターデザイン
丸藤広貴・インタビュー**

──まず、『ルームメイト』シリーズに携わることになったきっかけを教えてください。

丸藤：実は『ルームメイト』の2作目（『ルームメイト～涼子in Summer Vacation～』）のキャラデザを決めるときに、僕も涼子の表情パターンをデータム・ポリスターさんに提出していたんです。結局そのときは選考から漏れてしまったんですが（笑）。でもそれがいちばん最初に携わった仕事ですね。それから『ルームメイトW』のときに、会社に依頼されたキャラデザと原画の仕事をたまたま僕が担当することになったんです。同時に井上涼子のSDキャラもデザインしました。そして『ぽけかの』のときに、プロデューサーに「もっと違う感じでもできますよ」って言ったのがきっかけで、今回の作品をやらせてもらうことになったんです。

──『ルームメイトノベル』は今までの作品と、タッチも雰囲気も変わっていますね。

丸藤：『ルームメイトW』のときは、まだまだ未熟だったんです。もともと自分の中に、こういうタイプのキャラクターっていなかったんですよ。どちらかというと『ベルセルク』系のゴッツイ絵の方が得意なんです。それで「自分にはこのタイプは描けない」と思ってデッサンを猛勉強しましたが、やはりまだ自分中心で、自分のレベルでできるところまでっていう感じで、余裕がありませんでした。『ぽけかの』ではキャラ原案のさいとうつかささんの絵に似せるように描いていたので、自分の色は出せなかったんです。今回の作品で自由にやらせてもらえたので、やっと今の自分の作風みたいなものが出せたと思います。

──キャラクターデザインのほかに、ゲーム原画も担当されていますね。

丸藤：原画はすべて自分で描きました。イベントの一枚絵も含めて全部で1000枚くらいです。背景は、線画のレイアウトを描いて背景屋さんに頼んで、CGが出来上がったものをちょっと加工します。人物の着色はグラフィッカーにお願いするんですが、全部任せてしまうと光の表現などがつかないんです。だから背景と人物を合わせたときに、光の照り返しや影などのエフェクトを後から自分でつけました。イラストだけでなく普通のゲーム画面の場合も、毎回毎回少しずつシーンによって色味を変えたりして手を加えているんです。最終的には全部のグラフィックに手を入れました。

──それは、たいへんな作業量ですね。

丸藤：終わりの時間が決まっているのに、やり出

彼女と過ごす理想の夏休み

GAME-JIN FEATURE STORY

ルームメイトノベル～佐藤由香～

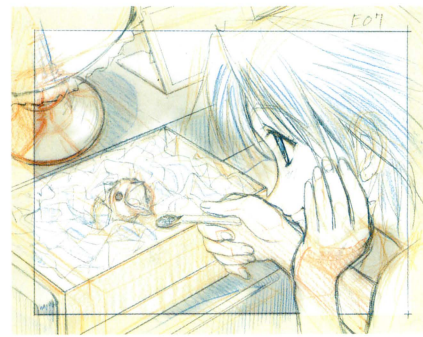
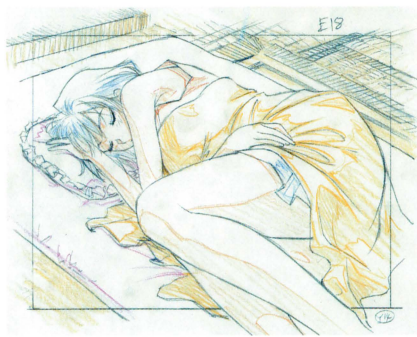
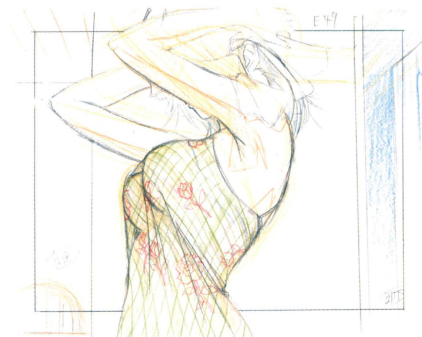
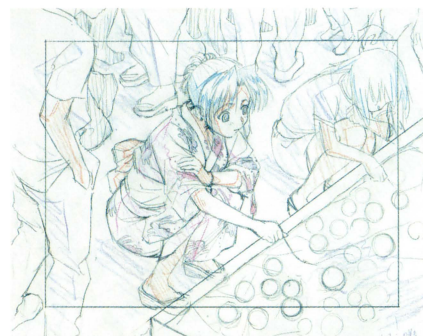
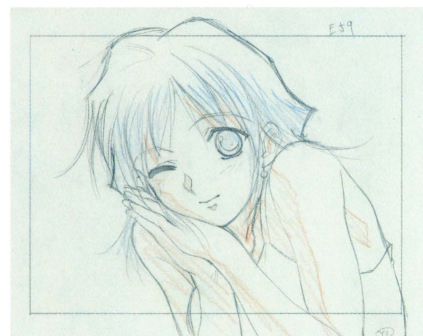
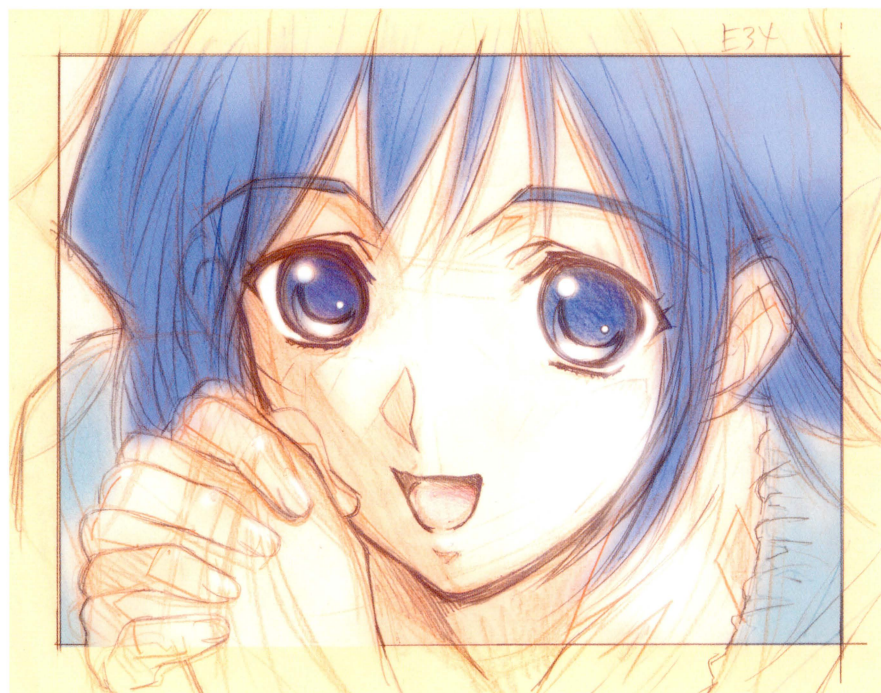
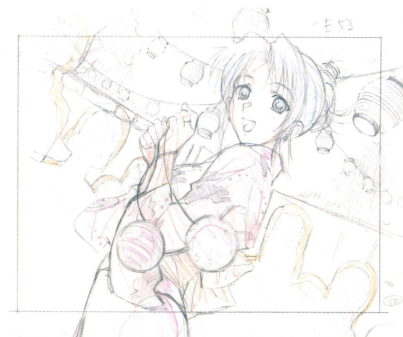
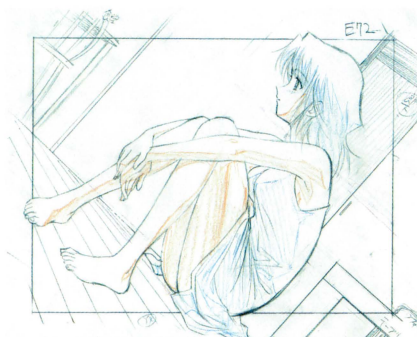
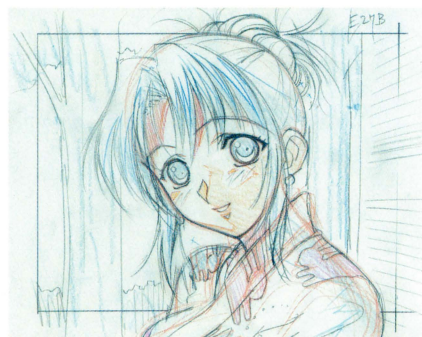
**思いもかけず年上の女性との
同居生活が始まった──。
年上のカノジョと幼なじみのオンナのコ。
あなたはどちらと夏の思い出を作る？**

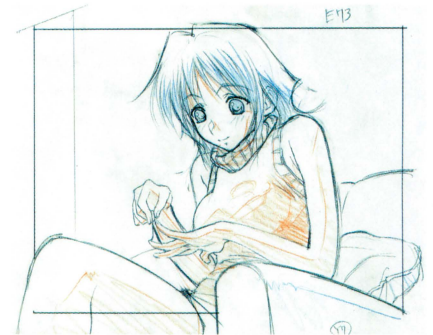
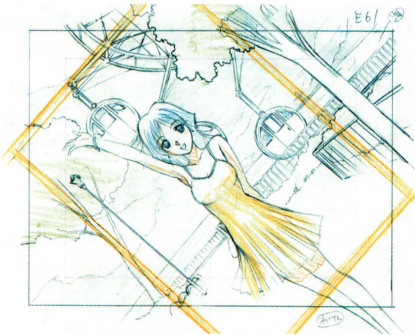
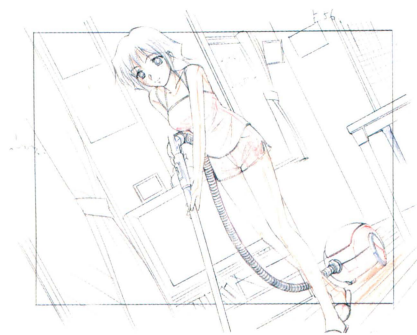
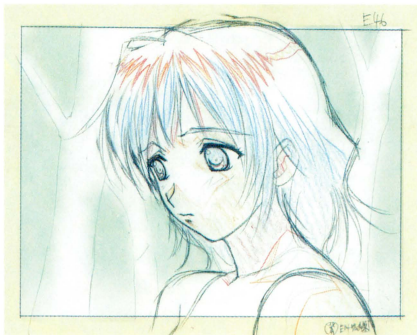
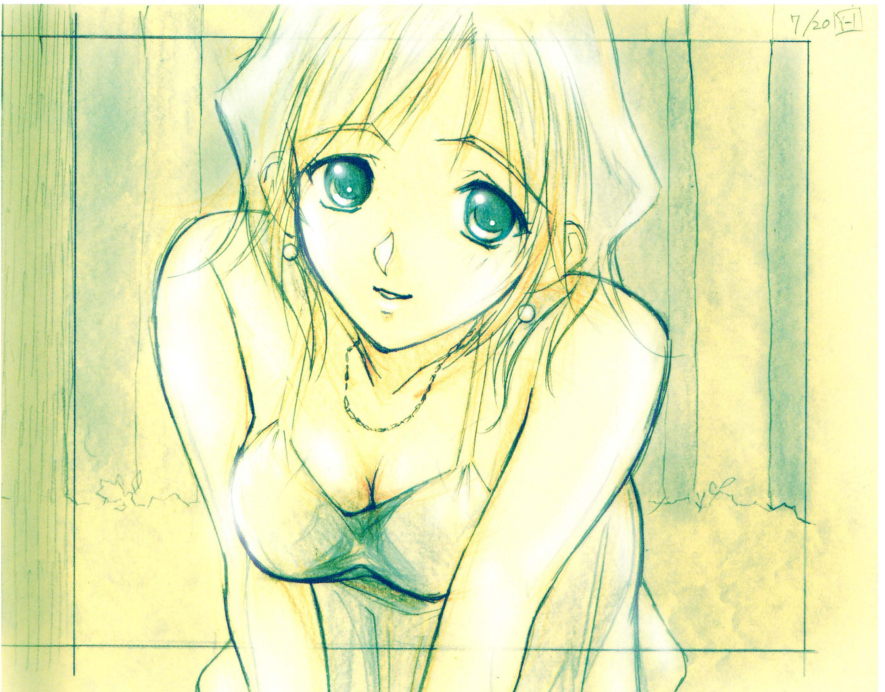
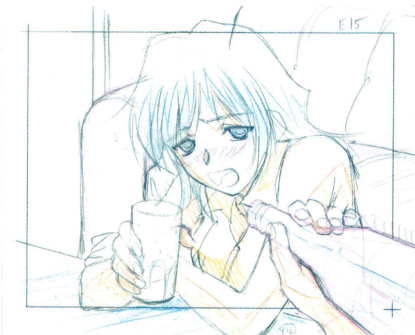
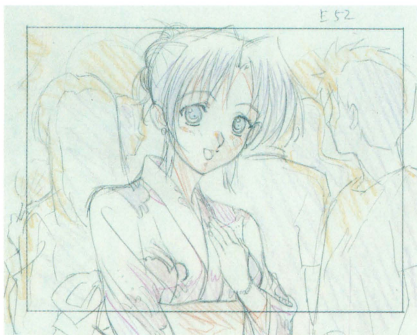
ルームメイトノベル～佐藤由香～
データム・ポリスター
発売中　6,800円
ビジュアルノベル　1人プレイ
ぷるぷるパック、VGAボックス対応

dazzling beauty
Illustration HIROTAKA MARUFUJI

すとついついどこまでもやってしまう……(笑)。さらに宣伝用のイラストなどもありましたから、かなりの量でした。この制作期間でこのレベルは、なかなかできないですよね。本当に苦しかったんで、もうやりたくないです(笑)。あと半年くらい時間がとれれば、背景も自分で描けたんですけれど。最初は全部自分ひとりでやるのが理想だったんですが、けっこう割り切れるようになりました。
—どのような過程で、今の由香やあやが決まったのですか?
丸藤:まず最初に、たくま朋正さんの原案をもらって、原案に似せたものと自分なりにアレンジしたキャラクターを200体以上描いて、その中から自分が納得のいくレベルのものをデータムさんに提出して検討してもらいました。由香は僕が選んだものが決定稿になったので最初からOKもらったんですけど、あやは候補を絞ってから5、6回変わっています。本当は3回目くらいにOKが出たんですけど、僕の納得がいかなくて「こっちの方がいいですよ」って変えてもらったんです。
—メーカー側から、こうしてほしいという要望などはありましたか?
丸藤:「由香の髪形は藤原紀香風に」というのがありました(笑)。藤原紀香のようなシャギーが入っている髪形のキャラって今までのアニメやゲームにはいないんで、参考にできるものがなくて苦労しましたね。
—ふたりとも、たくまさんの原案とはずいぶん雰囲気が違っていますね。
丸藤:たくまさんのキャラクターはまったく真似できないと思うんです。このキャラは、たくまさんが描かれて初めて魅力が出ると思うし。あと、色の塗り方もぼかしを利かせたやり方でと言わ

丸藤広貴ゲーム原画集

Line drawings for game

れていたんですが、たくまさんの絵柄そのままだと塗り方もアニメっぽくなっちゃって雰囲気が違ってしまうというのもありましたね。由香の方はずいぶん変わってしまいましたが、あやは少し名残があると思います。
──丸藤さんは由香とあやのどちらが好みのタイプですか？
丸藤：僕はどちらでもないんですけど、どちらかというと由香ですかね。ふたり並べてみると、どうしてもあやは押しが弱い部分が出てきますから。でも、あやが好きな人はその押しの弱い部分、控えめなところがいいっていう人が多いですね。グラフィッカーたちも由香派とあや派に分かれてましたよ。それだけうまくふたりのキャラクターを2分化できたということでしょうか。
──ふたりのファッションは、現実の女の子も着ていそうな普通のデザインですね。
丸藤：ゲームのストーリーやシチュエーションがすごく普通で日常生活に沿ったものなので、キャラクターも服装もごく自然な感じにしました。もちろん全部自分でデザインしたんですが、参考にしたのは普通の女性ファッション雑誌です。服装は由香が14パターン、あやは8パターンあって、やはりこれに絞る前にそれぞれ3倍以上のデザインをしているんですよ。僕としては、あやの水着はセパレーツのチェックが似合うと思っていたんですけど、メーカーさんの強い希望によってショッキングイエローのビキニになってしまったのが心残りですね（笑）。
──かなりファッションにこだわりを持っていらっしゃるんですね。
丸藤：こだわりというよりも、服装を考えたり研究したりするのがおもしろいです。個人的に服

丸藤広貴ゲーム原画集
Line drawings for game

は露出が多くなくてもいいんですよ。冬服の方が、描くのは大変だと思うけど、かわいいのが多いので凝れますよね。逆に水着だと肌の質感しか出せないのでつまらないです。

──作業をしていて苦労されたことは？

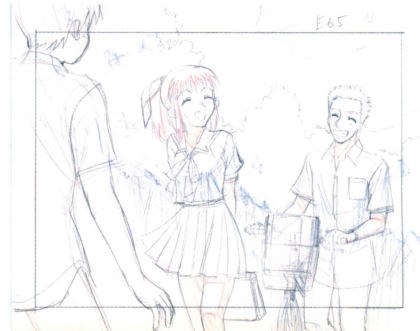
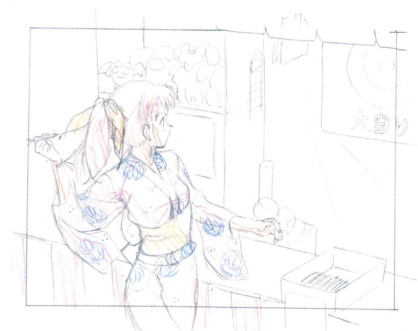
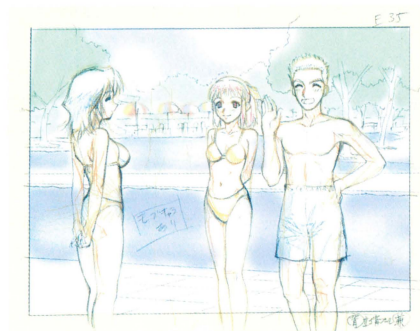
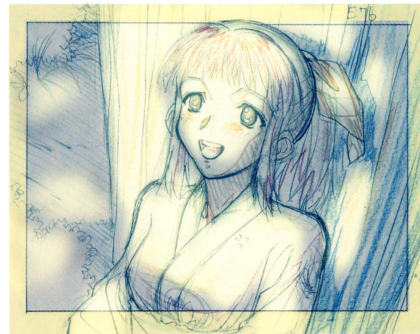
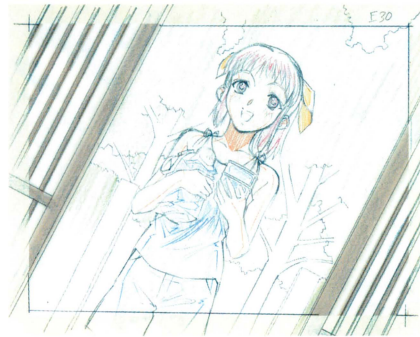
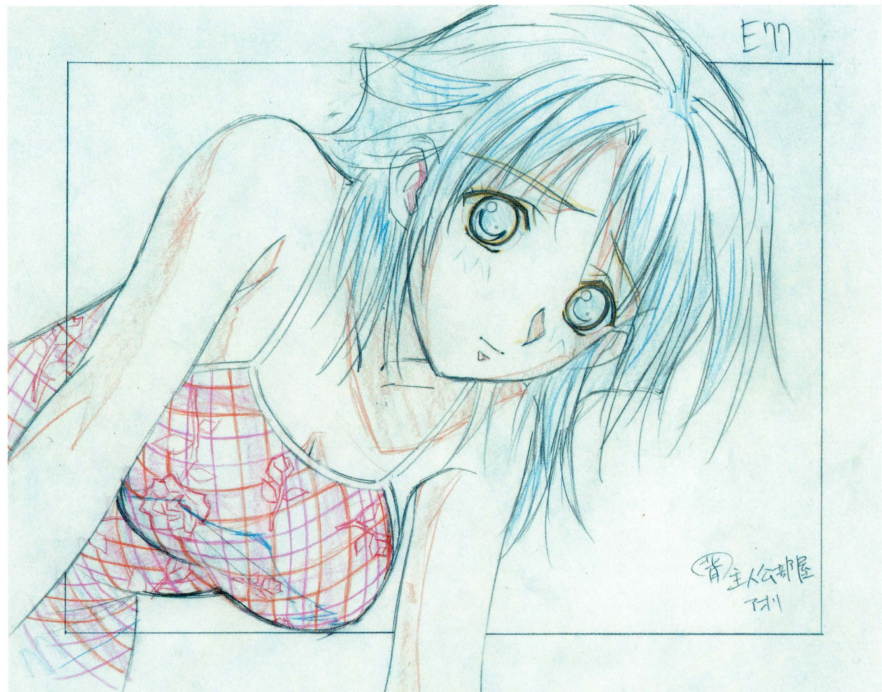
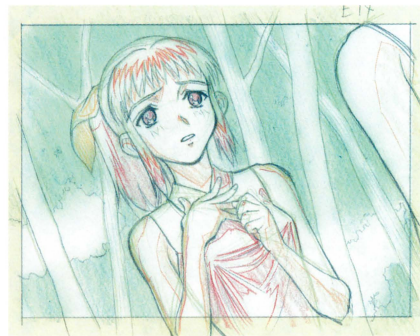
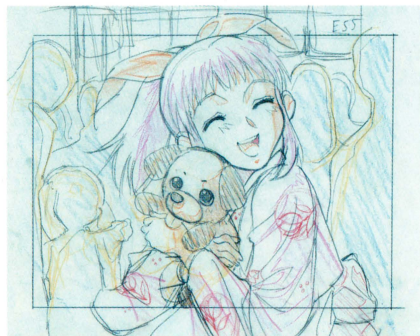
丸藤：グラフィックの質の統一です。やりすぎてその絵だけレベルが上がりすぎたりしないようにとか。ただでさえ絵のレベルは1か月とか半月でもどんどん上がってしまうのに、途中から学んだ技や違う見せ方などは使えない。使えば時間短縮にもなるし、キレイに見せることもできるんだけど、前に描いたグラフィックと雰囲気が変わっちゃいますよね。結局修正しなくてはならくて、どんどん手間が増えてしまうという(笑)。その辺のジレンマが苦しかったですね。

──イラストはどんな素材や機材を使って描いているんですか？

丸藤：イラストは全部CGです。ソフトはフォトショップを使っています。色をつけるときはペンタブレットではなくてマウスでやっています。

──イラストを描くときは、どんな点に気を配っていますか？

丸藤：キャラクターではやはり顔が重要ですよね。特に目は難しいです。描くたびに違うような気がして苦労します。あと、小物とか細かいところに凝りました。 あやの持っているパンを拡大すると空気穴があったり、サンダルの編みこみ1本1本にハイライトが入っていたり、十字架のピアスの両端にふたつずつ穴があいていたりするんですよ。印刷や画面では再現できないだろうなあと思いながらも描きこんでいます。市場に出るとプロが見るじゃないですか。プロの人は細かいところを見ますから、そのへんは特に意

丸藤広貴ゲーム原画集
Line drawings for game

識して細部にはかなり気をつけています。
──お気に入りのシーンやイラストがあったら教えてください。
丸藤：うーん、すぐには思い出せない（笑）。手元に残しておくといつまでも手を加えつづけちゃうので、終わったらすぐに次って切り替えるんようにしているので……。アイススタンド前のイラスト（注：本誌34ページに掲載）は雰囲気がよく出ていていいと思います。あとは、花火をバックにした浴衣姿の由香のイラスト（注：同26ページ）。色味がきれいに出ましたね。これはもとはゲームの中のイラストなんですが、角度を変えてイラスト仕様に仕上げたものなんです。この由香が持っている水風船の中にも水がちゃんと描かれているんですよ。……やっぱり細かな作業をしたというか、手間のかかったイラストやシーンが印象に残っています。
──最後に、ぜひここは見てほしいというところを教えてください。
丸藤：細部にまでこだわって描きました。グラフィックの細かさ、色合いなどに注目してください。今までのゲームにはない雰囲気を感じてほしいです。「今までのとはなんか違うね」と言ってもらえればいいかな、と思います。

PROFILE

●丸藤広貴
（まるふじひろたか）
有限会社ネストのイラストレーター。
代表作は『ルームメイトW』『ぼけかの』キャラクターデザイン・作画、『ルームメイト』シリーズSDキャラクターデザインなど。アニメからゲーム、ファンシーキャラのデザインまで幅広くこなす。最近はラーメンに凝っているとか。

have a double advantage

Illustration HIROTAKA MARUFUJI

柊 あや
AYA HIIRAGI
8月8日生まれ
身長154cm
B81・W55・H83
主人公の幼なじみで、同じ高校に通っている明るく元気な女の子。地元で評判のパン屋の娘で家事は万能。特に料理は得意中の得意。主人公に対してほのかな恋心を抱いているが、由香の登場によってその感情が次第に変化していく……。

佐藤由香
YUKA SATO
6月20日生まれ
身長158cm
B88・W57・H85
東京の有名大学に通う大学2年生。遠い親戚である主人公の家を突然訪ねてきた。夏休みの間主人公とふたりで暮らすことになるが、家事はまったくできない。感受性が強く、都会的で洗練された女性である。

She stood with her eyes riveted on me

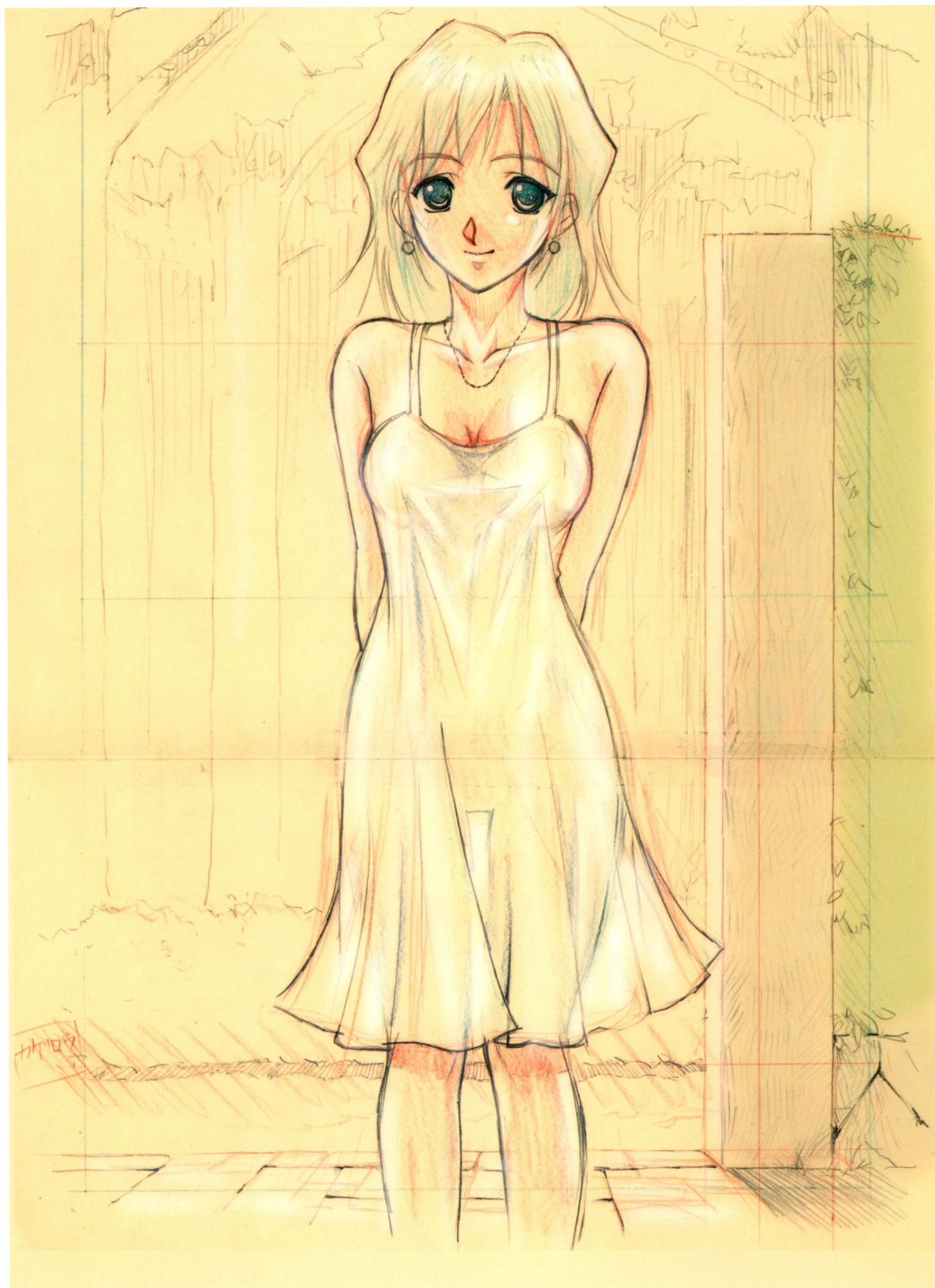
Drawing HIROTAKA MARUFUJI

Have a Sweet tooth?

Illustration HIROTAKA MARUFUJI

On the Beach...

Illustration HIROTAKA MARUFUJI

瑞雲しずく

深山勇希

白菊桜花

秋水志菜乃

GIRLS IN THE AIRLIKE TOUCH

夢のつばさ
淡色の少女たち

DESIGNER INTERVIEW

新人キャラクターデザイナー
成瀬ちさとの生み出す
やさしい水彩タッチの少女たちに注目!

夢のつばさ
キッド
9月発売予定　予価6,800円
恋愛アドベンチャー　1人プレイ

▲成瀬ちさと自画像

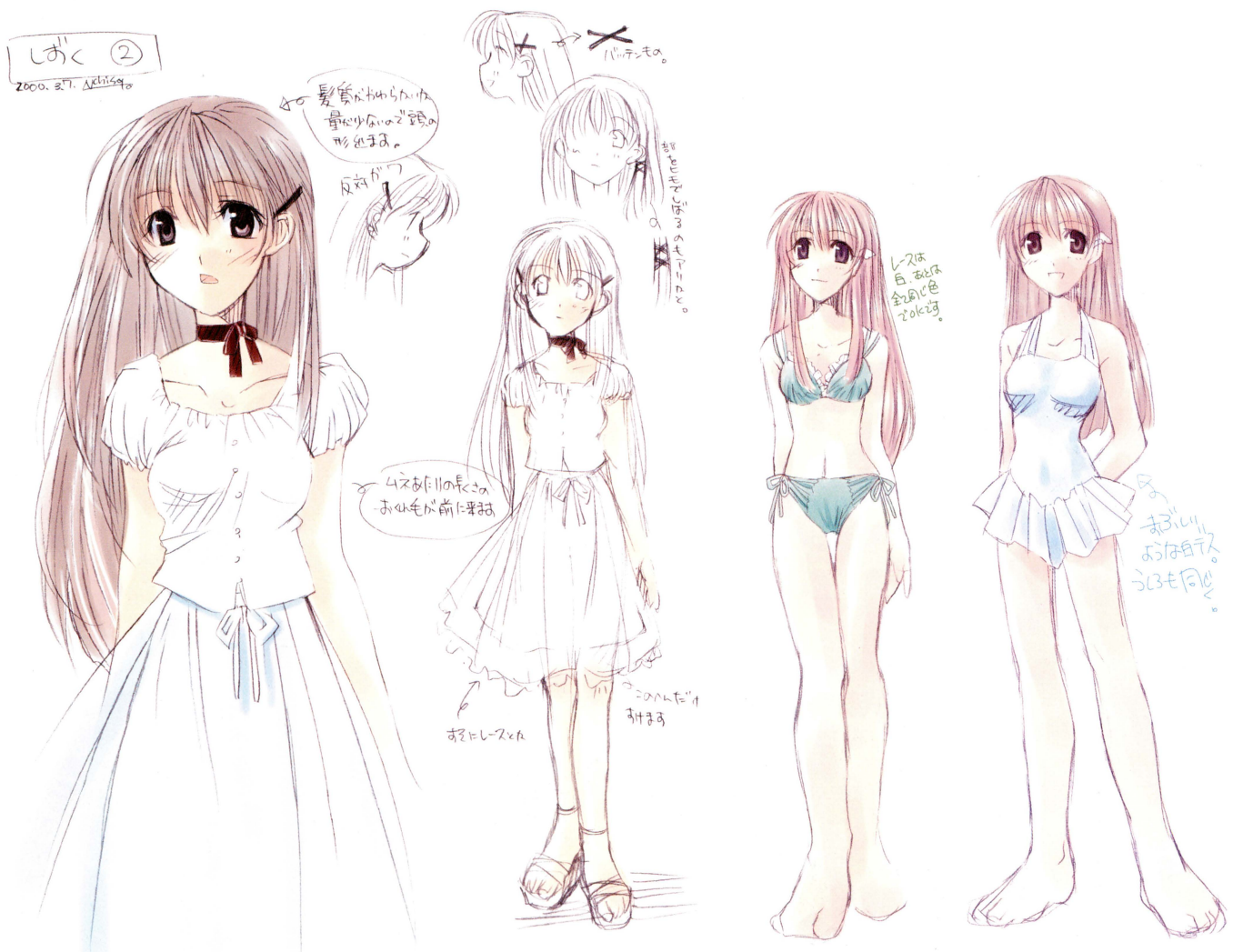
キャラクターデザイン
成瀬ちさと・インタビュー
初のキャラクターデザイナーは波瀾万丈!?

──まず今回キャラクターデザインをされたきっかけをお聞かせください。

成瀬：キャラクターデザイナーというよりも、将来的にイラストレーターを目指しているんです。それで2年程前に、最初はどこからか仕事が来たラッキー、というくらいの気持ちで自分のホームページを作ったんです。それを見た方から少しずつ小さな仕事をいただけるようになってきていたのですが、今回キッドさんからいきなりこんな大きな仕事が来てしまって……。

──いきなりの大チャンス到来ですね。ところで今回のすてきなキャラクターたちについて一言ずつコメントをお願いしたいのですが……。まずヒロインの瑞雲しずくから。

成瀬：最初はけっこうおとなしい感じの女の子だったんです。それが描いている間にいつの間にか、ぽーっとした感じの娘になってしまい……（笑）。その結果天然ボケが前面に出た性格にな

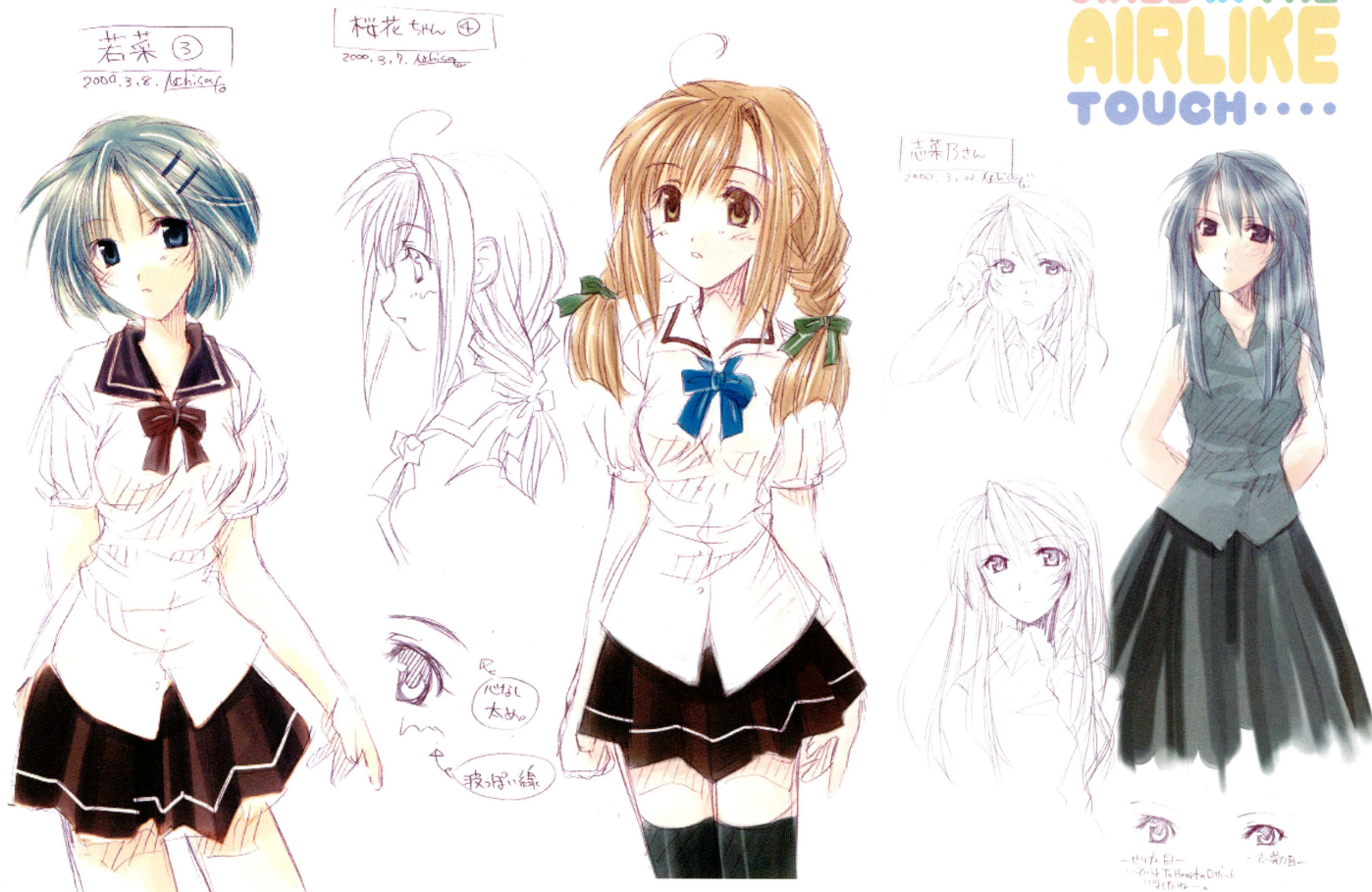
ってしまいました。今はハキハキしたりキツくなったりしないように気をつけて描いていますね。
──天然ボケって可愛いですよね。では深山勇希は？
成瀬：楽しみながら描いています。勇希は表情の多い中にもひねくれたところがあって、そんなところが描いていて好きなんです。
──髪の毛が一本立っているのが印象的な、白菊桜花はどうでしょう？
成瀬：彼女の根本的なイメージはもう私の中で固まっていたので、描きやすかったです。ただ髪型は何度もリテイクがあったんですけど。この子もいろいろ表情があるので、描いていて面白いです。性格はどちらかというとあけっぴろげで、突っ走っちゃうような女の子です。制作の方では、「爆弾娘」と呼んでいるらしいですが（笑）。
──爆弾娘！　もちろん髪型からではないですよね（笑）？　大人の雰囲気が魅力的な秋水志菜乃はどうでしょう？
成瀬：制作サイドから、こう描いてください、といただいた設定でのイメージが、けっこうつかみにくかったんです。最初に、メガネをかけたまったり系のお姉さんを描いたのですが、イメージが違うと言われ、次に、やっぱりメガネをかけたちょっぴり目つきのキツめなお姉さんにしたんです。でもそれも違う、と言われてしまい……。じゃあ私の好きなつり目にしちゃえ〜〜！　と。そうしたらそれが評判よくて……。
──彼女たちの中でいちばん描きやすかった、また難しかったキャラクターは誰でしょうか？
成瀬：すんなりとデザインできたのは勇希でしたね。その頃マイブームの髪型がショートカットだったんですよ。それで制作サイドからいただいた設定を見て、「あっ！　この子ショートカットだ！　よし決めた！」と思って。逆に難しかったのはしずくでした。志菜乃も最後まで何度もリテイクがあったんですけど、イメージが固まるまでにいちばん時間がかかったのは、やっぱりしずくです。ヒロインなので可愛くなくちゃ、というプレッシャーがあったんですよ。
──では彼女たちの中でもお気に入りとなると、誰でしょうか？
成瀬：断然勇希ですね。描くたびに毎回顔が変わってしまう難しいキャラクターなんですが、性格的に好きなんです。主人公に対して素直になれないところに、親しみが持てるんですよ。あと逆に行動派で、スパーッと何でもやってしまうところに憧れたり……。
──今回彼女たちの服もデザインされたとか？
成瀬：そうです。ただしずくの服が、とにかく制作サイドの思い描く設定のイメージ通りにいか

なくて、何度もリテイクが出ました。飛ぶシーンがあるのでひらひらした服を、という設定だったんですが、なかなかうまくいかなかったんです。しずくの水着も同じで、かなり苦しまぎれのデザインでした。あと、思い返すと、やっちゃったなー、と思うのは、勇希の服です。どちらかというと行動派の女の子なので、場面によってはスカート姿が不自然なところもあって。
──パンツ姿の勇希もぜひ見たい気がしますね。ところで、成瀬さんはいつから絵を本格的に描こうと心に決められたのですか？
成瀬：CG画に関しては、大学浪人時代に描き始めたと思います。でも本格的に絵を描きたいと思うようになったのは中学生くらいからです。この頃から人物に限って絵を描き始めました。
──現在のような水彩タッチの絵を描かれるようになったのは、いつからでしょうか？
成瀬：もともと濃い色で絵を描くのは苦手だったんですよ。それなのに予備校時代にずっとアクリルガッシュで濃く塗る機会が多かったので、その反動があるのかもしれません。
──実はまだ現役の学生ということなんですが、お仕事とのやりくりはどうなさっているんでしょうか？
成瀬：ゼミの先生が「仕事のことはわかっているから今はそれに集中しなさい」って言ってくれますので、けっこう学校の方はおろそかになってしまっているんです(笑)。でも、今はとりあえずその言葉に甘えちゃおうかな、と思ってます。
──では、この先活動を広げてみたいジャンルなどはありますか？
成瀬：小説の挿し絵などをいつかやりたいぞ、と思っています。あとゲームキャラクターのデザインもまたできればいいな、と。
──最後にメッセージをお願いします。
成瀬：ホームページを見て、掲示板やメールで一言感想とか応援をくれたり、コミケでがんばってください、とか言ってくれるファンの方々のおかげで、本当にその一言一言が励みとなってここまでがんばって来られました。これからも精進したいと思っています。あと、ホームページは女性の方が見ても嫌味じゃない、ほんわかした空間を作り出そうと努力していますので、もしよろしかったら見に来てください。

PROFILE

●成瀬ちさと
(なるせちさと)
現役大学生。ビブロス・萬福星HP内企画「なつみ時間24時」のイラストなども手掛けている。
本作品ではキャラクターデザイン、原画監修を担当。
ホームページ ◆Karmic Relations!◆ も公開中。
http://www.netlaputa.ne.jp/~naruse/

成瀬ちさとさんの直筆サイン色紙を1名様にプレゼント！ 巻末のアンケートハガキ表の賞品欄に「サイン色紙」と書いてご応募ください。詳細は79ページ参照。

MORE "NARUSE" WORLD

GIRLS IN THE AIRLIKE TOUCH・・・・

東京魔人學園外法帖
常に新しい作品を求める心

ASSISTANT DIRECTOR INTERVIEW

この秋発売される新作は、幕末を舞台にした『東京魔人學園外法帖』とカードバトルがメインの『東京魔人學園符咒封録』！学園が舞台の今までとは、また趣の違った作品になることは間違いないが、その裏にはスタッフのどんな気持ちが隠されているのだろうか？

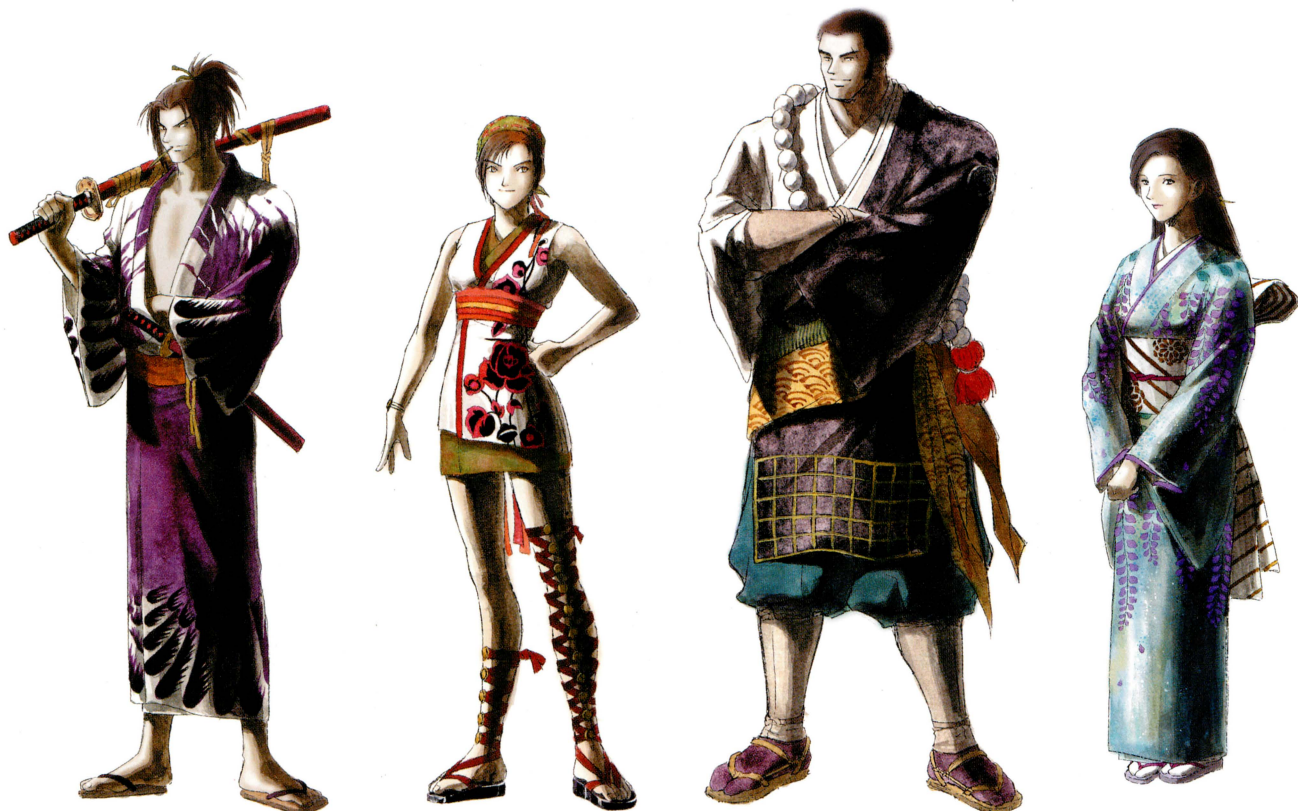
PS 東京魔人學園外法帖
アスミック・エース
今秋発売予定　価格未定
アドベンチャーシミュレーション　1人プレイ

WS 東京魔人學園符咒封録
アスミック・エース
今秋発売予定　4,800円
アドベンチャー+カードバトル　1人プレイ

PS ～東京魔人學園伝奇　人之章～ 東京魔人學園剣風帖絵巻
アスミック・エース
7月13日発売　4,800円
アドベンチャーシミュレーション　1人プレイ

アシスタントディレクター・齋藤力インタビュー

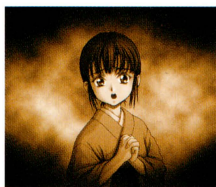
新作は、動乱の時代を生きる若者たちの物語

──まず、『剣風帖』の続編『外法帖』についてお聞きします。キャラは『剣風帖』のキャラの先祖ということですが、性格など似たようなところはあるのでしょうか？
齋藤：いえ、『外法帖』は『剣風帖』とはまったく別のものをつくろうと思っているので、中心の４人だけはルックスも性格も似ていますけど、あとはまったく別人です。あ、犬神だけは同一人物ですね。『スターウォーズ』でいうところのR2D2やC3-POといった存在なので。
──語り部的な位置づけということでしょうか。
齋藤：そうです。シリーズ通して出てきて、すべてを見届けるという役どころですね。
──幕末という時代を選んだ理由はありますか。
齋藤：基本的に『外法帖』も『剣風帖』と同じようにジュヴナイルで、テーマは熱い動乱の時代を生きる若者たちの物語なんです。ジュヴナイル的時代劇ですね（笑）。あの時代はまだ権力を持つ者が横行していた時代だし、貧富の差や身分の違いもあったので、それに対して上にあがっていこうという気概も強かったと思うんですよ。『剣風帖』も熱い物語でしたが、『外法帖』には非常に反骨的な部分があって、より熱く感じられると思います。
　今井監督も「志士とは基本的に志を持つものだから、佐幕とか倒幕に関係なくどっちにも志士はいる。そういう若者たちの生活を描きたい」と語っていましたからね。
──『剣風帖』のキャラとくらべると、なんとなく『外法帖』のキャラは顔つきが大人っぽく見えますね。
齋藤：生と死が隣り合わせという動乱の時代を生きていると、そうなるんじゃないですか。今回はシミュレーションパートの技で、「峰打ち」というのと「武器はじき」というのがあるんですよ。ゲームの中で町人と戦わなくちゃいけなかったりするのですが、そういうときにズバッと斬ると死んでしまいますよね。そこで殺してしまうと、そのあとの展開に影響が出てきちゃうので、そういった場合に使うんです。

東京魔人學園剣風帖

『剣風帖』のときに思ったのですが、鬼道衆の九角たち敵キャラも、理由なくしては戦わないですよね。『外法帖』はそこをもっと強く打ち出して、お互いの正義のために戦うという形にしてあります。だから相手を殺すことだけが正しいわけじゃないんですよ。そういった意味で、「峰打ち」とか「武器はじき」が非常に重要になるわけです。
──なんだか自分の人間性をためされているような気がしますね(笑)。
齋藤:もちろんバサバサ斬っちゃってもかまわないですよ。それなりの結果が出ますから。仲間が去っていくとか(笑)。
──『外法帖』でスタッフに人気のあるキャラは誰ですか?
齋藤:弥勒が人気ありますね。面打ち師の。新キャラなんですけど。
──かなりダークな感じの人ですよね。
齋藤:そりゃもう、鬼道衆ですから。また鬼道衆がねえ、徳川方より強そうなんですよ。戦ったら多分こいつらには勝てないだろうというくらい。時代の陰の部分を生きてますから、しようがないんですけど、徳川方がフツーの人に見えてしまいますね。京梧とかそこらへんが。あ、でも九桐と京梧っていうのは非常にいいライバルになると思いますよ。
──九桐というのは槍使いのキャラですよね?
齋藤:そうですね。シミュレーションパートにもあらわれてますけど、九桐はホントに武道全般の達人なので、お互い武を極めようとしてるという点で京梧とはいいライバルになるんじゃないかと思います。
──女性キャラはどうですか? 以前、今井監督から、齋藤さんが「『外法帖』の美里はいい」って力説していたとうかがいましたが。
齋藤:美里はいいですよ。社内の女の子にも人気がありますし。『剣風帖』の葵より大人びていますね。
──男性キャラの方が増えたような印象がありますが。
齋藤:いや、半分半分くらいでしょう。ただ徳川の方は女が多くて、鬼道衆は男が多いんです。鬼道衆は15人中3人が女で、あとの12人は野郎ですから(笑)。
九角天童は先祖の志もわからなかった復讐心あふれる敵でしたが、九角の先祖のお館様の方は、信念もあるし目的もあるので、一党を率いている頭目だけのことはあるというか、頼りになる感じですよ。ギャルだけじゃなく、野郎の仲間もいっぱいついてきますから、お館様には(笑)。
──ラブエンディングはあるのですか?「あなたが好きっ」とか(笑)。
齋藤:もちろん。ボイスもついてますよ。ちゃんと年上の人も口説けます。
──ワンダースワン版『符咒封録』についてうかがいたいのですが、まずはじめにキャラから作っていったのですか?
齋藤:世界観を先に固めました。『剣風帖』みたいにキャラだけはじめにビシッと決めないで、全体の流れからキャラとプロットを作っていきました。
ノリとしては完全にオリジナルで、本編の弟分みたいな感じですね。本編とは別の新人のシナリオライターに、キャラ作りから全部まかせてみました。そこで南志安永さんにお願いするというのは、今井監督が決めたんです。
『符咒封録』はあまり『魔人』の匂いをさせたくなかったんですよ。だから他のシナリオチームがアドバイスしながら、ちょっと違うテイストで制作中です。我々はクリエイターだから、常に新しい作品を作れなきゃダメだという、今井監督の考えで。『魔人』シリーズをひきずって『剣風帖』と同じものを作ったのではクリエイターの腕が試せないと思うんです。だから、『符咒封録』はシステムも全部違うものにしてやろうという話をみんなでして、作りました。監督はあんまり『魔人』って名前もつけたくなかったみたいですね。
──『符咒封録』という名前だけで発売するということですか?
齋藤:『東京魔人學園』という名前をつけないで出したときに、世にどう評価されるかということです。とりあえず『魔人』シリーズだからプレイするというのじゃだめなんですよ。我々は『魔人』のファンじゃなくても楽しめるように作っているつもりなので、そういうフィルターがかかってしまうのは本意ではないんです。『外法帖』も同じで、『剣風帖』やってないから『外法帖』も『符咒封録』もやらないっていうのが、いちばん困るんですよ。
実際、『符咒封録』は『魔人』シリーズをよく知らなくてもおもしろいと思いますよ。ここしばらくに出たカードゲームの中では、いちばんよくできてると思っています。作った人間が遊べるゲームって非常に少ないと思うのですが、『剣風帖』はうちの社内のスタッフも外注の方も、みんな遊んでます。制作者自ら遊べるソフトっていうのは、幸せですよね。もちろん『符咒封録』もかなり遊べますよ。
──では最後にお聞きします。『魔人學園』というのは、どんな作品だと思いますか?
齋藤:ゲームとしての作品ですね。派手なムービーやキャラ萌えにこだわるわけではない、ユーザーが参加してなんぼっていう昔ながらの「ゲーム」であるべきだと思っています。我々にとっていちばん愛着のあるシリーズなので、これからもジュヴナイル伝奇といえば『東京魔人學園』というくらい、他に越えるものはないようなものを作りたいと思っています。

東京魔人學園符咒封録

PROFILE
●齋藤 力
(さいとうちから)
第1作目にあたる『東京魔人學園剣風帖』では、戦闘システムデザインや全体の仕様作成、各種データ入力などを担当。今井秋芳監督に続く《力》の持ち主。

東京魔人學園朧綺譚

彼女たちの千年の想い

DEVELOPER INTERVIEW

久遠の絆 再臨詔

プレイステーション版からリニューアルされ、いっそう高まったキャラクターの魅力を監督兼シナリオ担当・加藤直樹、キャラクターデザイナー・岸上大策両氏に語っていただいた。

改善点はシナリオの流れ以外すべて

DIRECTOR INTERVIEW

監督・シナリオライター 加藤直樹インタビュー

―まずDC版『久遠の絆　再臨詔』について、PS版『久遠の絆』からの改善点を教えてください。

加藤：シナリオの流れ以外、すべてを改善したことで、ちゃんと遊べるレスポンスのいい作品になったと思います。

―『久遠の絆』にでてくるキャラは輪廻転生を繰り返すわけですが、そういった設定でのキャラ作りは苦労が多かったのではないでしょうか？

加藤：特に苦労したのは、平安編での螢の設定ですね。「絶世の美女」であり「天女」ということで、どう常人ばなれさせようかと非常に苦労しました。さらに「村娘」という役もあり、親しみやすい性格、ということにもなっていたんです。この二面性を表現するのは本当に大変でした。逆に楽だったキャラは、沙夜の過去キャラである平安編の泰子ですね。私は大人のキャラが好きなので、書くのが非常に楽しかったです。

―ゲームの中で、監督がお気に入りの時代はあるのでしょうか？

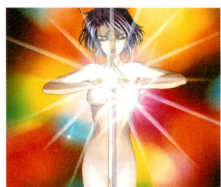
加藤：好きな時代と言えば平安時代ですね。フィクションがたくさん入っているため苦労はしたのですが、その分気に入っています。

―個々のキャラについて一言ずつ印象をお聞かせください。まずはヒロインである高原万葉から。

加藤：彼女は菩薩、鬼女、妻、恋人、そして17歳の少女が同居しているキャラなんです。もちろん私の中ではそれぞれの要素が均一になるようにはしていますが、一言では言い表すことはできません。それだけ彼女の内面は複雑なんです。

―主人公の幼なじみ、斎栞はどうでしょうか？

加藤：主人公にとって「最後の砦」といった感じなのではないかと思います。実はいちばん近くにいる存在なのに、そのことには気付かないということですね。

―では、時代によっては主人公の叔母でもあり、

また全シナリオを通じて土蜘蛛一族の出であるという、常磐沙夜はどうでしょう？
加藤：常磐沙夜は、同じ一族の血筋を引くということもあり、主人公のことをいちばん理解している女性ですね。
──実は神の剣だった、という天野聡子は？
加藤：主人公を愛しているひとりの人間であると同時に剣でもある、という特異な存在ですが、それ故にいちばん寂しさに苦しんでいるはずです。
──主人公、御門武はどうですか？
加藤：彼は、シナリオによって性格だけでなく姿形も変わってしまうので……。ただ数あるシナリオの中でも万葉とのトゥルーエンディングでの主人公は印象的でした。それは、彼が過去から逃げず、過去に囚われず、過去を受け止めてそのオトシマエをきっちりつけて自分の明日を決めたからということになるのでしょう。
──お気に入りのキャラはいらっしゃいますか？
加藤：絵理ちゃん萌え～（笑）。個人的に、すごく気に入ってます。
──ご自身がプレイするとしたら、誰を選ぶと思いますか？
加藤：私としては、ぜひ絵理ちゃんとくっつきたいんですが……。残念ながらそういう選択肢もシナリオもないので、自分で作ろうかな（笑）。
──監督ご自身としては、本作で『久遠の絆』は終わった、というお気持ちなのでしょうか？
加藤：ええ、そうですね。続きとして書くことがあるかどうかはともかく、それよりも新しい作品を一日でも早くみなさんにお届けすべきだと考えています。
──最後に一言メッセージをお願いします。
加藤：オリジナル発売から1年半もたったゲームをこんなにも多くの人に遊んでいただけたということは、制作者冥利に尽きると思います。新作も日々がんばって作っていますので、今後ともフォグのゲームをよろしくお願いします。

PROFILE
●加藤直樹
かとうなおき。代表作品に『みちのく秘湯恋物語』がある。本作品では監督・シナリオを兼任。

スタイルのわかるイラストを描いてみました

COMMENT
●岸上大策
デザインした本人が言うのは変ですが、実は万葉はかなりスタイルがいいんじゃないかと思うんです。ただいつもは制服を着ているので、そのあたりがいまいちアピールできないように感じていました。で、プロポーションのわかる服を着せたものを描いてみました。

新しくなった画像を見てほしい

DESIGNER INTERVIEW

キャラクターデザイン
岸上大策インタビュー

──今回あらためてキャラを描いてみて、いかがでしたか？

岸上：この仕事に入る直前まで全く違う絵柄のゲームを作っていたせいか、そのギャップに苦労しましたね。そのため昔の絵と同じように、というわけにはいきませんでした。ただ、間をおいたことによって以前の絵を客観的に見ることができたので、いい意味で微妙に描き方を変えてみることができました。

──『久遠の絆』にでてくるキャラについて、印象や感想を教えてください。

岸上：高原万葉は気丈な女の子なので、会話シー

高原万葉・螢・綾・澪

高原万葉・螢・綾・澪

万葉・螢・綾・澪

万葉・螢・綾・澪

万葉・螢・綾・澪

高原万葉

ンでのバストアップの表情が他のキャラみたいに無表情ではないんですよ。そんなところに、背負いこんだものの重さを感じます。彼女に関して言えば、内面的なところからくる微妙な表情が多かったので、描き手にとっては大変でした。

―では斎栞はどうでしょうか？

岸上：栞は表情がクルクル変わるわかりやすい女の子なんですよ。描いていて飽きないキャラでした。この子がいるおかげで、作品全体でトーンのバランスがとれているんだと思います。

―常磐沙夜は他のキャラに比べて大人のイメージですね。

岸上：沙夜はお色気担当のキャラだと思ってデザインしました。大人っぽくしすぎたのか、性格が全く反対の観樹の方が人気があるようで、そこは少し、こちらの思惑とは違ってしまいましたが。でも個人的には気に入ってます。

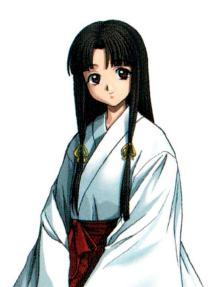
―他に、お気に入りのキャラを教えてください。

斎　栞・桐子・秋葉菊乃・葛城　鈴

斎　栞・桐子・秋葉菊乃・葛城　鈴

斎　栞・桐子・秋葉菊乃・葛城　鈴

斎　栞・桐子・秋葉菊乃・葛城　鈴

斎　栞

岸上：いちばん気に入っているのは、なんといっても天野聡子ですね。すんなりデザインできましたし、PS版を制作しているときから、準ヒロインにしておくのはもったいないと思っていたんですよ。今回出番が増えたので、本当によかったと思っています。

──今回キャラを描かれる上で、気をつけた点を教えてください。

岸上：かなり月日がたっているので、まず当時の気持ちに切り替える必要がありました。でも、その間にインターネットなどでファンの方々の想いに触れる機会もあったので、その点は自分なりに、少しはイラストの方に反映できたんじゃないかと思っています。

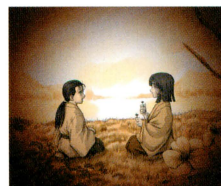
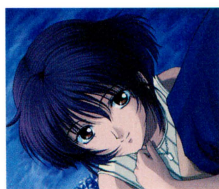
──今回、発売直後には品切れになったお店もあったと聞きましたが。

岸上：うれしいけど、どこか恥ずかしいような不思議な気持ちですね。ただ移植の作業が非常に

常磐沙夜・泰子・観樹

常磐沙夜・泰子・観樹

常磐沙夜・泰子・観樹

常磐沙夜・泰子・観樹

SPECIAL

万葉とのトゥルーエンディングで本編をクリア後、おまけシナリオに進むと見られる特別イベントのショット。恥ずかしそうな万葉ちゃんがグー!!

大変だったので、スタッフ一同苦労が報われた思いです。今後の励みになりますね。

—次回作について教えてください。

岸上：『風雨来記』という旅がテーマになったゲームを制作中です。旅というと『みちのく秘湯恋物語』を思い浮かべる方もいらっしゃると思いますが、続編というわけではないんです。ただ絵的には『みちのく秘湯恋物語』に近いものになっています。

—最後にメッセージをお願いします。

岸上：DC版『久遠の絆　再臨詔』では全グラフィックを高解像化し、そのほとんどに手が加えられています。前回描ききれなかったところや、おまけ部分もかなり追加されていますので、ぜひプレイしてみてください。

PROFILE

●岸上大策

きしうえだいさく。代表作に『みちのく秘湯恋物語』がある。本作品ではキャラクターデザインを担当。

吉川絵理

吉川絵理

天野聡子

天野聡子

天野聡子

Nintendo
バイクレース
1〜4人用
NINTENDO64
3次元エア・パフォーマンス!!
EXCITEBIKE 64
エキサイトバイク
とどろく爆音、豪快なジャンプ！
3次元エア・パフォーマンスが披露される。
激しいレース展開に、手に汗握れ！
好評発売中
メーカー希望小売価格 6,800円（税別）
振動パック／コントローラパック対応／バックアップ機能付き

Tomboyish Princess

GAME-JIN TOPICS

●ルージュ=ヴィクトワール
小国・シルバーベルの第1王位継承権をもつ王女。勇者になることが幼少の頃からの夢で、正義感はむやみやたらに強い。

●ココ
女王に石化の呪いをかけたとされ、10年前に都から追放されたミャオ族の少女。人目を避けて暮らしていたが……。

暴れん坊プリンセス おてんばむすめ見参!

桜瀬琥姫×桝田省治 期待の新作! その正体は!!

NEW COMER INFORMATION

ついに発覚した新作ゲームのタイトルは『暴れん坊プリンセス』。右腕に竜の刺青をもったかわいいプリンセスが、仲間たちとともに都にはびこる悪をばったばったと滅ぼしていく痛快! 娯楽RPG! 型破りで破天荒、だけど正義感だけは誰にも負けないルージュ姫と、そんな彼女を支える頼もしい仲間たちの活躍に、今後もご期待あれ!!

期待していてくださいね――桜瀬琥姫メッセージ

ついに公式発表となった『暴れん坊プリンセス』、もう御覧いただけましたでしょうか? 公式HPではいろんなコーナーが展開されていますので是非参加してくださいね。今回は主人公の暴れん坊プリンセスことルージュ姫と、ミャオ族の末裔ココちゃんを御紹介させていただきます!

姫は右腕に青竜を宿した破天荒な女の子なのですが、「一見清楚可憐、でも実は暴れん坊」というコンセプトでデザインしました。だから見た目は思いっきりキュートにしてみたつもり! 口は達者、でもやることなすことムチャクチャな彼女ですが、いつも一生懸命で前向きで、とにかく魅力的な女の子だと思います。

ココは、実は初めはもっと幼いお子ちゃまキャラでした。その後シナリオの桝田さんが「姫には同性の友達が必要だ!」っておっしゃって。じゃあ、と思ってココを今のデザインに変更しました。その変更後のココのデザインイラストを桝田さんに送ったら、すごく気に入ってもらえて。予想以上に絶賛されて、あの時は嬉しくなっちゃいました(笑)。シナリオのココがこれまた可愛いンですよ~。姫とのどつき漫才(?)が最高です。

PS2 暴れん坊プリンセス
角川書店/ESP
今冬発売予定 6,800円
ロールプレイングゲーム 1人プレイ
デュアルショック振動対応予定

PROFILE

●桜瀬琥姫

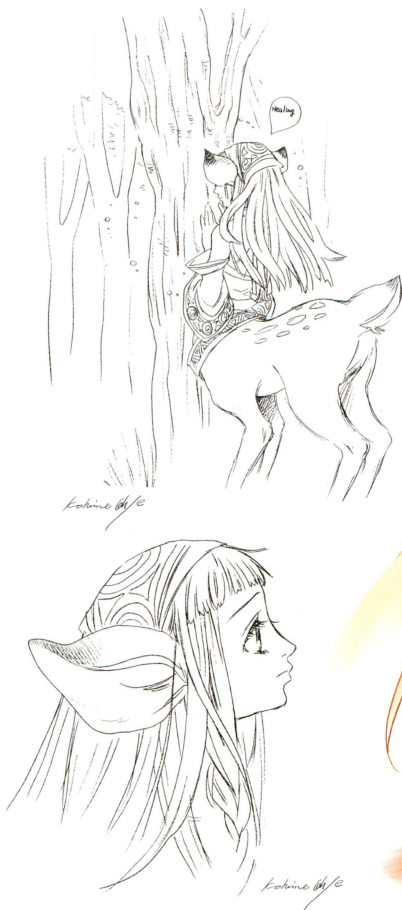
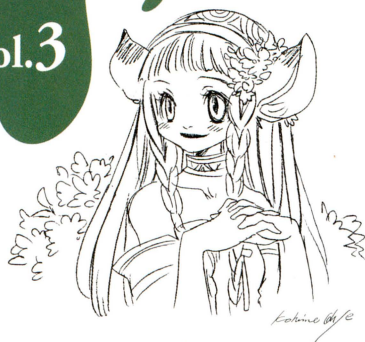
11月5日生まれの蠍座。ゲーム『マリーのアトリエ』や『ククロセアトロ』のキャラクターデザインでおなじみ。また月刊ウルトラジャンプにて、コミック『HEART SUGAR TOWN』を連載中。みなさん、よろしくネ!

●わか

年齢不詳。一応、このコーナーの案内役兼桜瀬さんのパートナー。今後、一緒にこのコーナーを盛り上げていこうと息巻いているが、ファンタジー世界に疎く、ただいま猛勉強中。パートナーというより、助手という感じ!?

こひめのカラフルファンタジア

桜瀬琥姫
by Kohime Ohse

毎回ファンタジー世界の住人たちを桜瀬さん流に描いていただく、このコーナー! 今回は「森の守護神 ファリーン」です!!

FANTASY TALK
清らかな子鹿

わか:こんにちは、桜瀬さん! 今回、わかもちょっとだけファンタジーのことを勉強してきたんですよ〜、えっへん! と、いうわけで、「ファリーン」というとディズニーの『バンビ』の恋人の名前を思い出すんですが、なぜ、今回はこのイラストに?

琥姫:初めは子鹿(バンビ)をモチーフにデザインを試みたものの、前回のバニーも幼い系だったので、子鹿はよそうと思って……。ディズニーの『バンビ』は森の王様だったじゃないですか。じゃあ、森の守護神である少女を描いてみようと考えたわけです。ファリーンという名前は『バンビ』のヒロインの名前から拝借させてもらいました。そんな訳でこの少女の目はブルーなのです。

わか:うわぁ〜、目の色のことまで考えてたんですね! すごーい。すごーい。では、今回のデザインのコンセプトを教えてください。

琥姫:「森の守護神」ということで、清楚なイメージにしたつもり。初めは日本酒「白鹿」のCMみたいな白鹿を描くのもいいな〜、なんて思ったんだけど……(笑)。それだと和風テイストかな?と思って、結局『バンビ』のファリーンのイメージで落ち着きました。そうして出来たのが、人が足を踏み入れることのない神聖な森に住む、半神半獣の森の女神ファリーンです。

わか:なるほど、そういうことだったんですね。う〜む。奥が深い! では、ファリーンが登場する物語っていえばどういうものを思い浮かべますか?

琥姫:ん〜、やっぱりディズニーの『バンビ』ですよね〜。古い作品ですけれど、なんとも言えない温かみを感じる映像の作品だと思います。『バンビ』は数多いディズニー作品の中でも特にお気に入りの作品なんです!

わか:そういえば、世間はすっかり夏ですが、なにか気をつけていることってありますか?

琥姫:うーん、得に夏だから気をつけていることはこれといってないのですが……。普段気をつけていること……といったらやっぱり健康管理かな。相変わらず食事の内容・素材にはこだわっています。無添加、無農薬の素材を使った野菜中心の食事を作って食べています。運動不足解消に、と思って春から始めた合気道にすっかり夢中になってしまって! 以来擦り傷やアザが絶えません(笑)。

わか:う゛〜。もったいないからといって、賞味期限切れの食べ物を食べるなんて、もっての外ですね(汗)。では、最後にひとことお願いします!

琥姫:次回テーマにしてほしいモノがあったら、ぜひお聞かせください! よろしくお願いします。

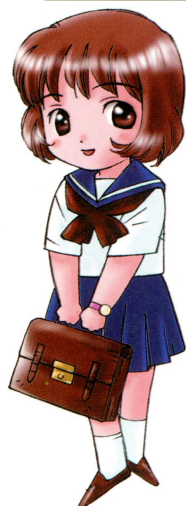
わか:よろしくお願いしまーす!

SANAE CHIKANAGA PRESENTS

近永早苗の おんなのこっていいじゃん!

COOL CHICK isn't she?

いわゆるふつうの、だけどなぜか気になる“おんなのこ”。
こんな“おんなのこ”って、
あなたの身近にもいるかもしれませんよね?
第2回目は「小石川もも」ちゃんと「小石川さくら」ちゃん
彼女たちもそんな“おんなのこ”のひとりです

MOMO KOISHIKAWA

SAKURA KOISHIKAWA

もも:私たち、今年、受験生だよねー。
さくら:うん。だから、そろそろ部活も引退しなくちゃいけないんだよ。
もも:ちょっとがっかり〜。
さくら:でも、受験勉強がんばらないと、恭子先生に怒られちゃうよ。
もも:そうだね〜。恭子先生っていえばさぁー、最初はすごく優等生ぽくって、怖そうな感じがしなかった?
さくら:だけど、話してみたらそんなことなかったよねー。いろいろなことが相談できるし、もうひとりお姉さんができたみたいだったよね。
もも:うん。それも、ゆずちゃんよりもしっかりもののお姉さん(笑)。

もも:レオタードの可愛さにひかれて始めた新体操だけど、練習がハードで最初はちょっと後悔。でも、体を動かすのはイヤじゃないし、努力すれば結果に表れてくるからハマっちゃった。さくらちゃんも同じ部活にすればよかったのになー。双子の新体操選手なんて、ちょっと、よくない?でも、なんで、なぎなた部なの〜?中学生のくせに渋すぎ〜!!

さくら:子供の頃、パパとよく見た時代劇。そこに出てきたなぎなたを使う女の人がとても印象的で、中学になぎなた部があるって聞いたら思わず入部しちゃった。防具をつけてなぎなたを構えた時の、あの緊張感が、またたまらないんだよ。今残念なことは、志望校になぎなた部がないこと。できればずーっとなぎなたは続けていたかったのになぁ〜。

ゆず:昨年の夏祭りには、田舎のおばあちゃんが縫ってくれた浴衣を着てでかけたの。女の子の孫が私たちだけだから、おばあちゃん、大ハリキリだったみたい。金魚すくいをしたんだけど、うまくすくえたのはさくらだけ。帰りにその秘訣を聞いてみたら、「部活で鍛えた集中力と気合い!!」だって、言ってたよ(笑)。

PROFILE

●ちかながさなえ　7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使 ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

きになる“おんなのこ”だいぼしゅう

このコーナーでは、読者のみなさんが考えた“おんなのこ”キャラクターを大募集! あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどを、ぜひ教えてネ!優秀な作品は連載に反映され、もれなく近永早苗先生の直筆色紙をプレゼント。応募方法は、はがき、封書、メールなんでもOK! また、このコーナーでは、今回登場した「おんなのこ」の似顔絵や感想なども募集中です。それでは、みなさまからの応募お待ちしてます!!

〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
おんなのこっていいじゃん係
http://www.t-two.co.jp/

PRODUCTION NOTE

近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート vol.5

早すぎたために
日の目を見ることのなかった企画。
いずれはカタチにしてやろうと
策を練っている企画etc.
そんな机の引き出しのマル秘ノートに
書き綴られている数々の企画の中から、
そのキャラクターとともに
こっそり紹介しちゃうという
企画ページなのだ。

■本庄めぐみ
女性ながらに関東チャンピオン。真っ黒にペインティングされたロボを駆ることから通称「黒のメグメグ」と恐れられている

リアルファイトとバーチャルファイトで戦え!

自分だけの巨大ロボを駆り熱く戦え!!ってカンジのゲーム。対戦ってゲームとしてはある意味王道だよね。コンピューターゲームは独り遊びが多いけど実際の遊びは対戦モノが主流だしね。碁にしろ将棋にしろ……トランプにしろ。

最近バンダイがラジコンのザクを発表したのだがこれがビックリ!
なんと2足歩行でモノアイはCCDというすぐれもの……。生きてて良かった(笑)。そんなわけでいずれは本格的なラジコンロボットが登場する日も遠くはないだろう……。

そんな折、さすがにプロポでの操縦には限界があるので、CPUを内蔵してユーザーの操作をアシストしてくれるシステムを考えたりしてみたのだ。

そのアシスト部分をPS2などゲーム機を使ってプログラミングするってわけ。

ノリとしては『カルネージハート』(PS)とか『ロボットVSロボット』(PS)みたいなカンジ。でも実際に本物のラジコンで戦うあたりは『ミニ四駆』的……いってしまえば『プラレス3四郎』なんだけどネ(笑)。

PROFILE

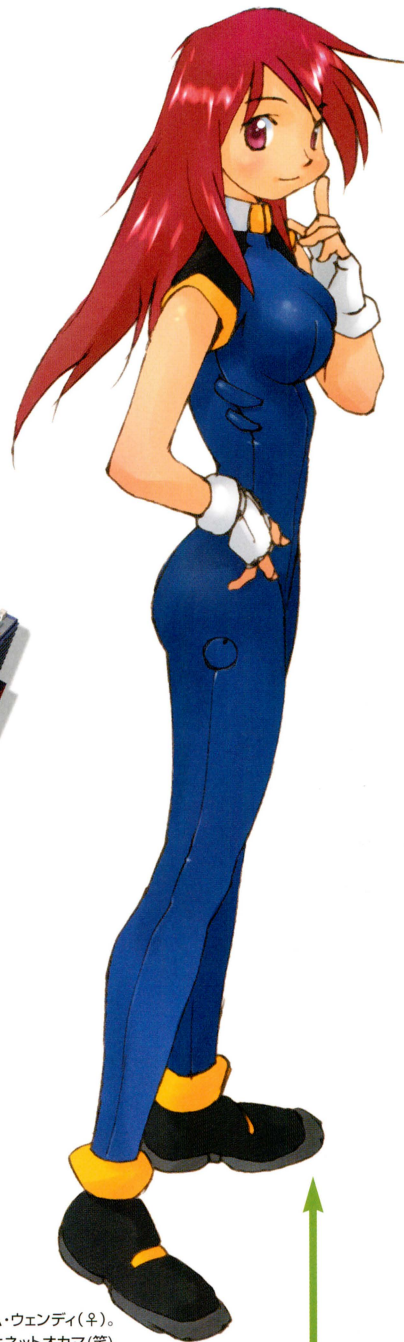
9/14生まれのA型、ゲーム製作集団(有)スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー・イラストレーター・ゲームデザイナー。代表作は『海腹川背』『どきどきポヤッチオ』『機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀』etc. 孤独を愛するさびしん坊(笑)。

雑想ノート求む!

このコーナーでは、読者のみなさんが考えたゲームの企画を大募集しています! 今回の『雑想ノート』を参考にして、イラストと文章で構成されたオリジナルの企画をハガキ、封書、またはホームページからご応募下さい。優秀作品は随時紹介していく予定。あなたの企画がこのコーナーを独占するかも!?

宛先
〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版『げーむじんパートナー』
雑想ノート係
http://www.t-two.co.jp

ヴァーチャルファイト ネット上で戦う仮想のバトル

もちろんヴァーチャルな空間でも戦えるのでネット対戦もありだ！リアルファイトとヴァーチャルファイトがあるわけだ。

■ハンドルネーム・ウェンディ(♀)。
でも実はネットオカマ(笑)

リアルファイト ジオラマの中で ラジコンロボで戦うぞ！

ヴァーチャルなネット対戦の折にはプレイヤーは自由に設定できるので伝説のファイター、美少女ファイターが実はむさいオヤジだったり(笑)。ネットオカマって奴ですな。

■一条寺さち
ただのロボット好きな女の子。ウデはヘタッピだが愛はピカイチ

実際に「あーん、コレかわいい～！」とかって抱いてるさまとか見れるとよいねぇ……。

あらすじ

今回もキューティえみが大活躍! それでは、みなさんも一緒に「てんちょー!」……という内容の話ではぜんぜんなく、この物語はこころとわらびーのハートフルコメディー! でね~、ちょっと小耳に挟んだんだけど~、こんどー、7月の22、23日に開催される「東京キャラクターショー2000」で、「わらびー」グッズが発売されるんだって~、ちょっとイイかも~って感じ。詳細は79、81ページをみてね!

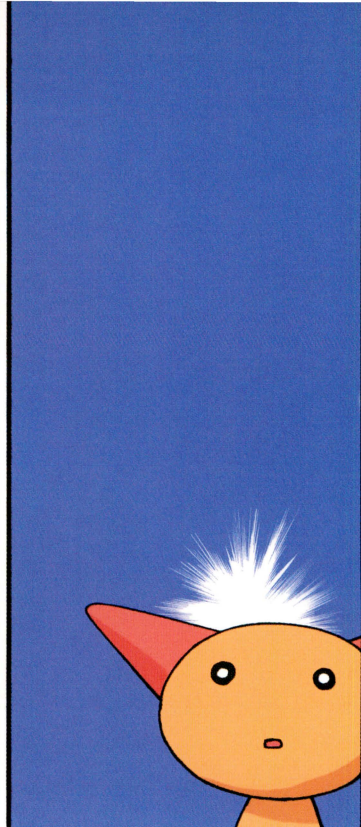
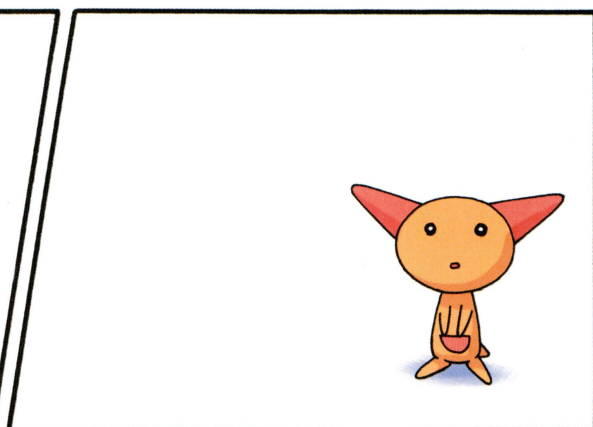
かいじゅーだぞー
がおー!!

あら？
なんだかこの怪獣
まっ赤っ赤よ？

あ!
かいじゅうさんにも
なまえつけないとね!

だいだい色だから
ダイダイちゃん!

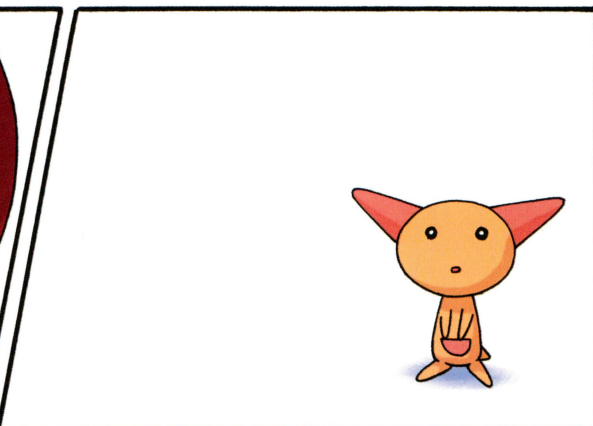
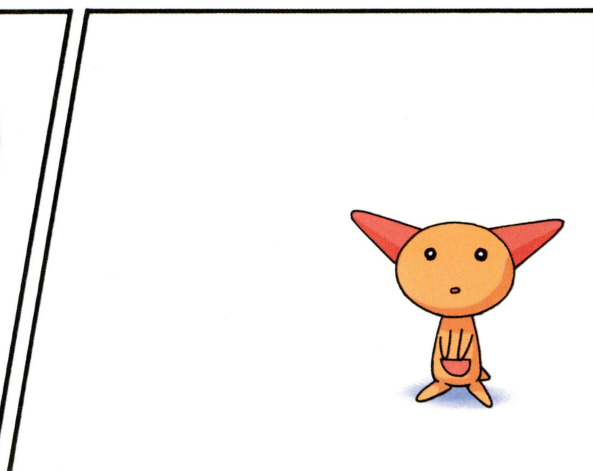
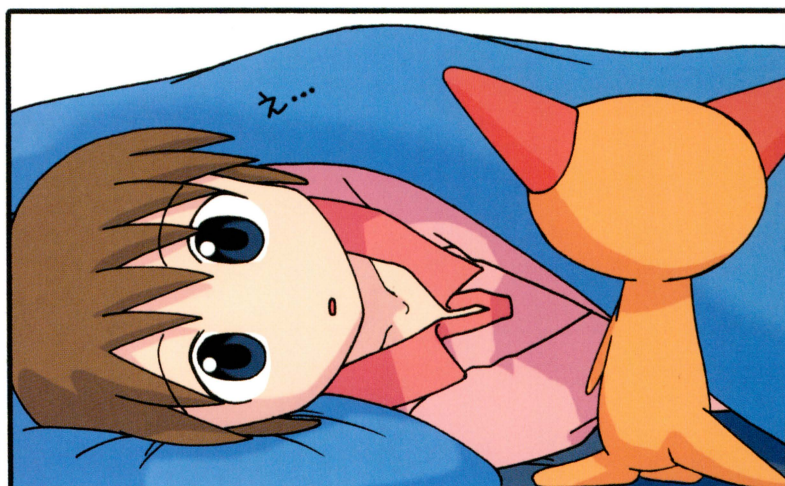
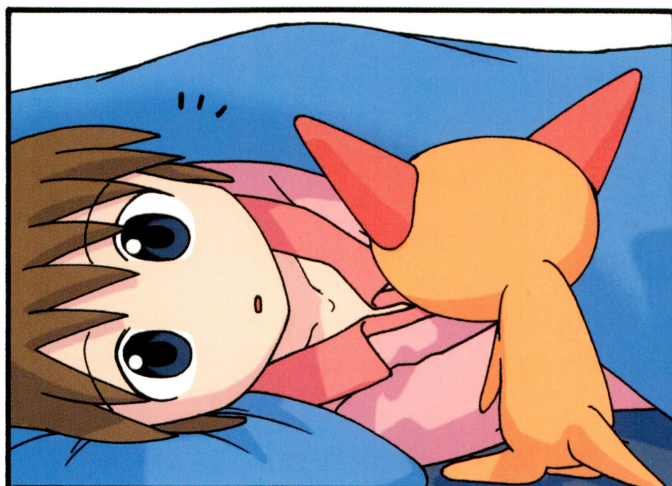
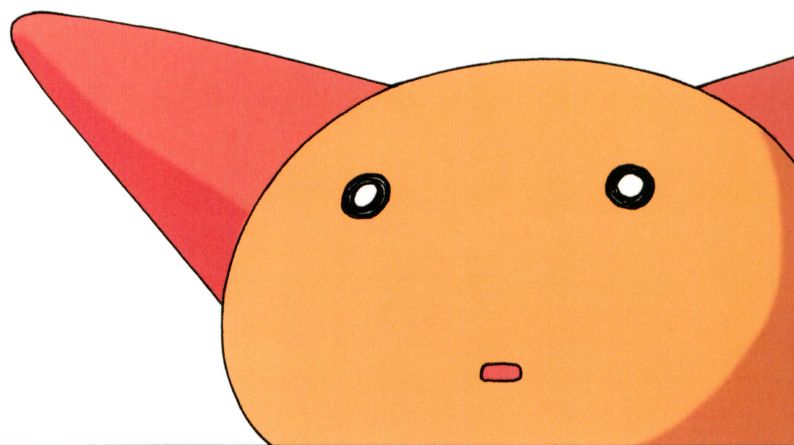
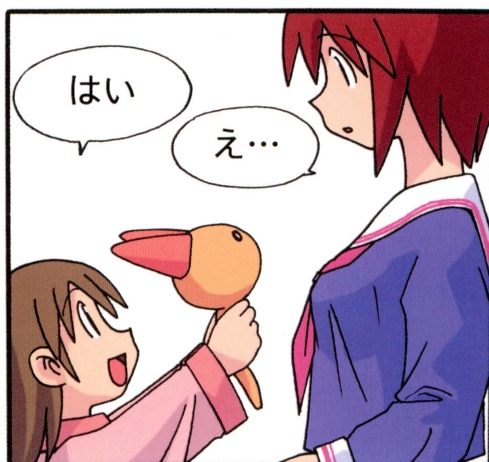
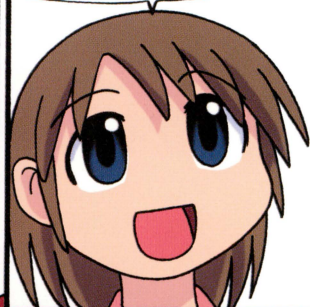
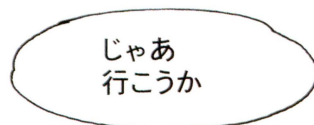
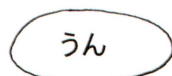
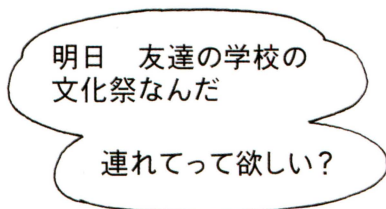
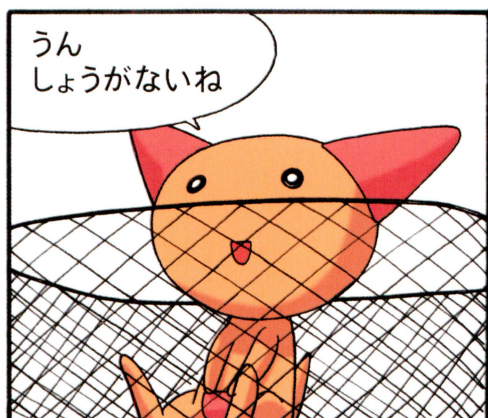
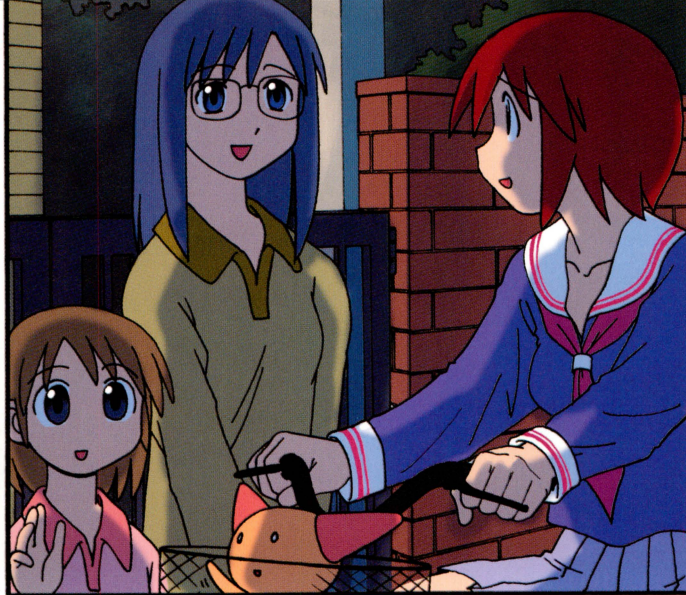
この家系はなんで
こう直球勝負
なんだ…

せめてオレンジとか
みかんとか
あるだろう?

あんたは今日から
わらびーよ

この名前　一晩中
考えてつけたんだから

おやすみ
ダイダイ

これからは
ずっといっしょだよ

え…

えみちゃん
ぼくは　わらびーって
いうんだ

あら？
こころちゃん？
あのー　夜分すいません
えー　えっとぉー
どうしたの？
自転車で来たの？
遠かったでしょー
あのぅー
しまったー！
つい勢いで来ちゃったけど
どう言えば…
ぬいぐるみ返せーってのも
大人げないし…
えっとー…
こころ
おねえちゃん
あ！えみまだ
起きてたの！？
あ
はい
え…
わらびーは
こころおねえちゃんの
所がいいんだって
え…

キコ
キコ
迎えに来てくれたんだ
来ちゃったもんはしょーがない!
うん
しょうがないね
明日　友達の学校の文化祭なんだ
連れてって欲しい?
うん
じゃあ行こうか
よかったね!

げーむじん SUPPORTER

げーむじんサポーター

LET'S CONTRIBUTE ANYTHING YOU LIKE.

夏だ！　今回も力作が盛りだくさん！　そしてさらに次号から採用された方々にはとってもいいことがあるぞ！

「『リッジ5』の深水藍嬢コスプレリベッタです。(コウコウ)」最高！

（神奈川県・小田研一）こころちゃんがシリアスモード！　か、かわいい。

（千葉県・千葉敦）ハガキ2枚を使った超大作！　細部までとても丁寧に描かれていて、原寸で見せられないのは本当に残念。これからもどしどし応募してくれー。

「『DEAD OR ALIVE 2』にハマった。格闘ゲームはあまりやらなかったのに。(東京都・虹すけ)」かすみGOODだね！

「読者ページ増えればいいのに。(兵庫県・せさ太郎)」検討中です……。

（東京都・あまがえる）引っ越しおめでとう。これからもよろしくね。

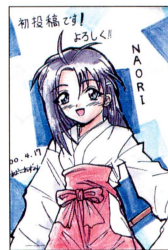
（神奈川県・万華鏡）今回も気合い入ってますね。素晴らしい。

（栃木県・武藤広幸）『ときメモ』、何度見てもかわいいキャラだよね。

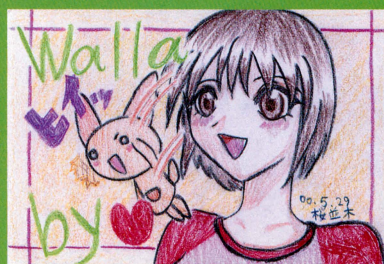
（石川県・青葉ゆきお）各キャラの雰囲気が出てますね。色遣いもとてもキレイ。ティナに寄り掛かるモグがかわいい！

（群馬県・うかのみたま）桜瀬さんのうさぎちゃん。雰囲気がいいね。

（愛媛県・てっちん）私服姿のベルダンディー！　他も見てみたい！

「わらびーグッズ大賛成です。(東京都・マダムとデブ)」待っててね。

（大阪府・あおいねずみ）初投稿ありがとう。またの応募待ってます！

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●価格は少し高いけど、それに見合うだけの魅力を感じます。少なくとも今まで読んできた本の中ではお世辞ヌキで一番好きです（本当）。（愛知県・開運）●「藤島康介のスキスキ！　ゲームキャラ」が面白い！（福島県・松田雄二）●設定資料が見られる情報誌はここしかない。最高!!（群馬県・千葉幸伸）●ビジュアルを重視した誌面作りは面白いと思います（神奈川県・小松祐二）●春号の表紙イラストがすごく気に入った。あと特集を見て、『DEAD OR ALIVE 2』をやりたくなった（千葉県・無法人）●バックナンバーがあったとは。早速頼まねば（神奈川県・斉藤学）●お手頃な価格で、数作のソフトの設定資料集を手に入れた気分になれる内容の濃さはすごい（群馬県・中京弘）●あずまきよひこ『わらびー』は最高に良かったです（東京都・高橋陽介）●ナットをためるとどうなるのか、楽しみです（千葉県・樋山誠）●画集だと思って買っています。クオリティーを落とさないで下さい（埼玉県・伊藤達也）●藤島先生、板垣さんたちの対談が面白かったです（群馬県・都丸敏之）●自宅近くの有珠山が噴火したのは私が春号の表紙を見て大噴火することの前触れだったに違いありません（北海道・DAISAKU）●月刊化が無理なら、せめて2ヶ月に1回くらいにしてほしい。「げーむじん」もっと見たいよ（山形県・中村泰弘）

（三重県・桜並木）わらびー悲鳴あげてる？　かわいそう……（笑）。色鉛筆の落書きタッチがかわいい。

IMFORMATION おたより大募集

■次号から、採用されたイラスト、おたよりにはオリジナルリベッタグッズ応募券「NUT（ナット）」を進呈します（詳細は79ページ）。たくさんのご応募待ってますー！

■皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名（PN）を書いて送ってください。

■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。
メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版
げーむじんPARTNER　おハガキ係

game-jin@t-two.co.jp

紹介ゲーム解説

ここでは、本誌で取り上げたゲームのシステムやストーリーを紹介します。ソフトを購入するとき、またプレイするときの参考にしてくださいね。発売日などのデータは各ページを見てね! では、スタート!!

ルームメイトノベル〜佐藤由香〜

●関連ページは26ページ

田舎町に住む、高校2年生の主人公。そんな彼の家へ、遠い親戚の女子大生・佐藤由香がやってきて、1か月ほど住ませてほしいと言う。夏休み中は主人公の両親は海外へ行って不在。突然、ふたりだけの同居生活が始まって……。人気の『ルームメイト』シリーズがビジュアルノベルになって登場。美麗で豊富なイラストとマルチエンディングでプレイヤーを飽きさせない作りになっている。また、魅力的なふたりのヒロインを演じるのは人気声優の友川まりと川澄綾子。さらに、http://www.datam.co.jp/では、由香とあやの最新情報を見ることができる。

エクスドライバー THE GAME(仮)

●関連ページは2ページ

ゲームは、アニメの世界観を活かしたレースものになるらしい。また、ストーリー性を重視した本作品では、アニメムービーや3DCGなども豊富に盛り込まれるとか。しかし、ゲームより先に発売されるのがOVA! こちらは、よりストーリーを重視したカーアクションアニメ。近未来を舞台にエクスドライバーの理沙とローナが大活躍。今宵も原因不明の暴走AIカーを止めるため、愛車のインプレッサとロータスヨーロッパで街を駆け抜けていく!

ハッピィサルベージ

●関連ページは10ページ

七海ワタルはごく普通の大学生。そして、いとこのマリナもごく普通の高校生。ところが、サルベージャーである父親たちが膨大な借金を残して遭難してしまい……。彼らの目的は、行方不明になった父親を捜し出すことと、父親が残した借金を返すこと。南の島・ハルクイン島を舞台に、ワタルとマリナのサルベージ生活が始まる。小説にラジオドラマにと、メディアミクス展開中の本作品。ファンならもちろん、そちらも要チェック!

スペースチャンネル5

●関連ページは20ページ

視聴率低迷にあえぐ未来の放送局「スペースチャンネル5」が、突如地球に襲来した謎の宇宙人「モロ星人」により人々が踊らされているという怪事件を生中継することに!? その番組レポーターとして大抜擢されたのが新米レポーターのうららだった。モロ星人と繰り広げられるダンスバトル。そして、ライバルレポーターとの視聴率争いに、キミは勝つことができるのか? モロ星人の後ろで踊っている人を助け出し、高視聴率を狙え!

夢のつばさ

●関連ページは36ページ

父親を飛行機事故で亡くした主人公・深山直人。父の夢であった赤とんぼ(複葉機)で大空を飛び回ることを、夢見ていた彼の前に現れた少女・瑞雲しずく。ひょんなきっかけから一緒に同居することになったふたりは、いつしか互いに惹かれあうようになる。しかし仲のよいふたりの姿を見て、直人の幼なじみ・勇希は胸を痛めていた。さらに桜花、志菜乃との関係も、深まる直人。それぞれに恋愛感情を抱いたまま、5人は……。ノベルタイプの恋愛アドベンチャーゲーム。

東京魔人學園外法帖

●関連ページは40ページ

ファン待望の『東京魔人學園剣風帖』続編は『剣風帖』のキャラクターの祖先が、幕末を舞台に死闘を繰り広げる『東京魔人學園外法帖』。「徳川編」と「鬼道衆」、どちらのディスクからでもスタートできるのが魅力。そして、ワンダースワン版の『東京魔人學園符咒封録』は、五行属性の相生相剋の概念を取り入れたカードバトルゲーム。『剣風帖』や『朧綺譚』、ドラマCD『退魔陣』などのキャラクターたちが総勢150人以上登場する!

ときめきメモリアル2 Substories~Dancing Summer Vacatuon~

●関連ページは16ページ

『ときめきメモリアル2』アドベンチャーゲーム3部作の第1弾。今回のヒロインは寿美幸、白雪美帆、八重花桜梨。さらに前作から朝日奈夕子も登場する。高校1年生の夏休み。美幸がゲーセンのDance Dance Revolutionで高得点を叩き出したため、全国大会に出場することになった。ところがこの得点は機械の故障によるもので美幸の実力ではない。練習中にケガをしたプレイヤーの代わりとなる、美幸のパートナーを探し出すのが目的だ。

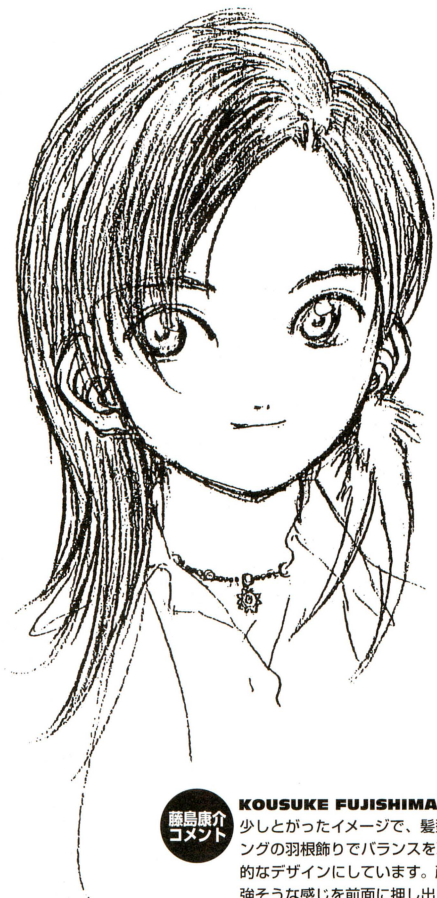
久遠の絆 再臨詔

●関連ページは44ページ

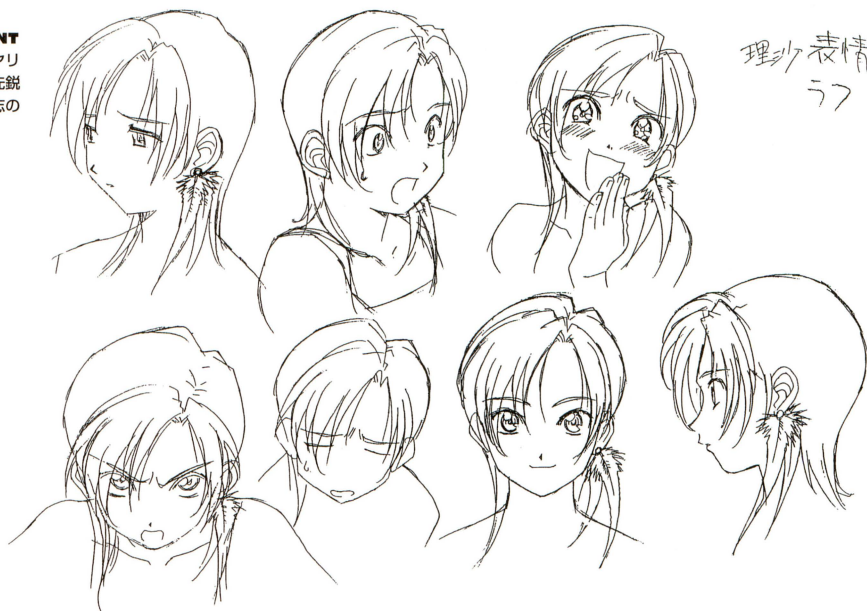
PS版で人気の高かった『久遠の絆』がリニューアルされ、1年半ぶりにDC版に登場。新しくなったグラフィックに、シナリオも追加された完全版といった内容。プレイヤーは主人公の御門武となり、平安時代から現代までの4つの時代を輪廻転生、土蜘蛛一族と戦う。そんな主人公を、いつの時代も見守り続けた4人の女性の哀しい恋心の行方は? 本編をプレイした後は、追加のシナリオに進もう。君が時代を共にするのは、いったいどの女性だろうか……?

暴れん坊プリンセス

●関連ページは51ページ

舞台は小国・シルバーベル。そこに、型破りだけど正義感だけは強い王女・ルージュがいた。プレイヤーキャラである幼なじみの聖騎士・シオンをはじめ仲間たちとチームを結成して悪を懲らしめていく娯楽RPG。章仕立てとなっており、桜瀬琥姫のイラストを再現した3Dキャラが大活躍だ!

榊野理沙 Lisa Sakakino

10月10日生まれ・B型・身長163cm・体重46Kg。型にはまったことが苦手で、とにかく1分1秒を無駄にしたくないタイプ。車のことは道具としか思っていないため、扱いが乱暴。強引な運転で後の整備がいつも大変なのだ。

KOUSUKE FUJISHIMA COMMENT
少しとがったイメージで、髪型などもイヤリングの羽根飾りでバランスを取ったりと先鋭的なデザインにしています。顔つきも意志の強そうな感じを前面に押し出しています。

Character File éX-D

KOUSUKE FUJISHIMA WORLD FOR CAR ENTHUSIAST

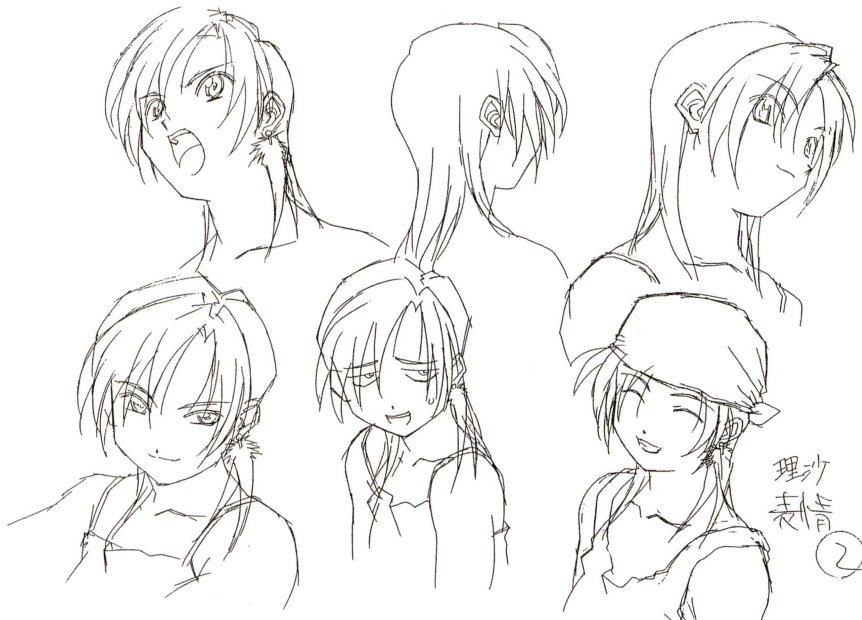
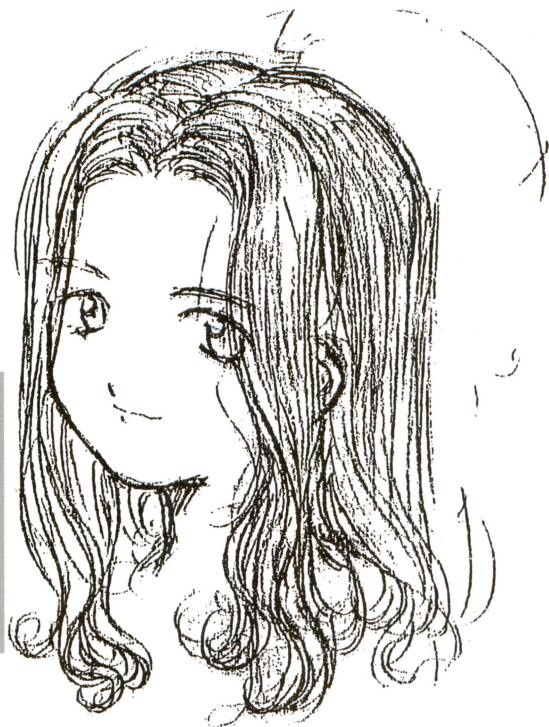
巻頭の特集に続き、こちらでは藤島康介のラフと共に、OVAのキャラクターデザイナー・浜崎賢一が描いたメインキャラクターたちの設定を、プロフィールと一緒に紹介！

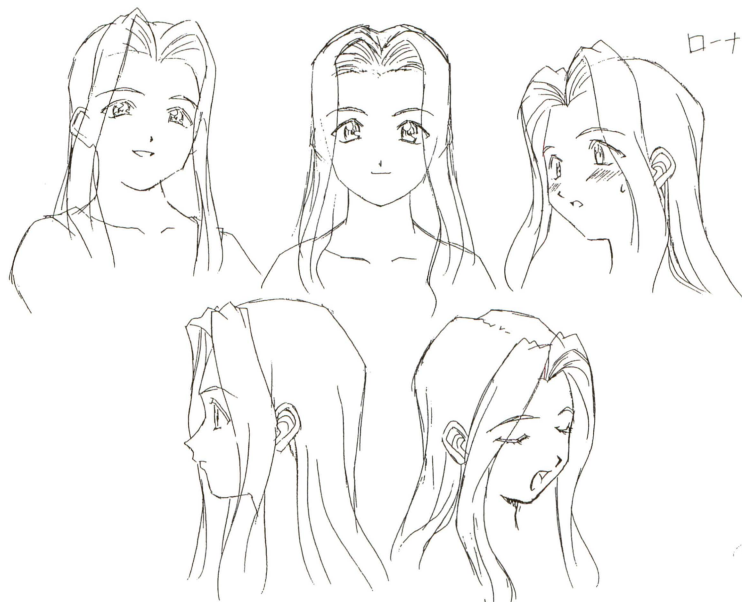
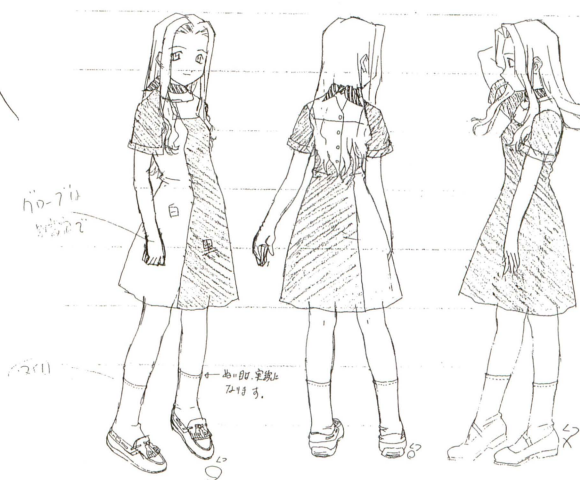
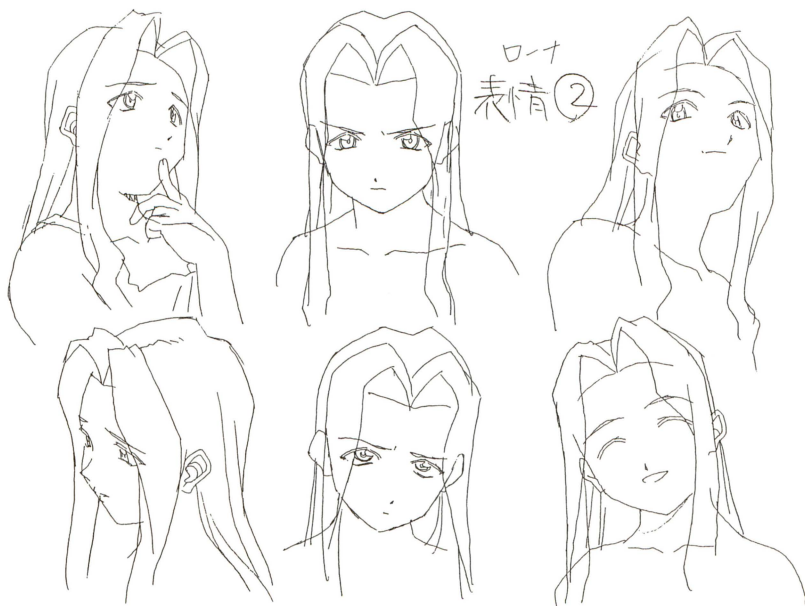
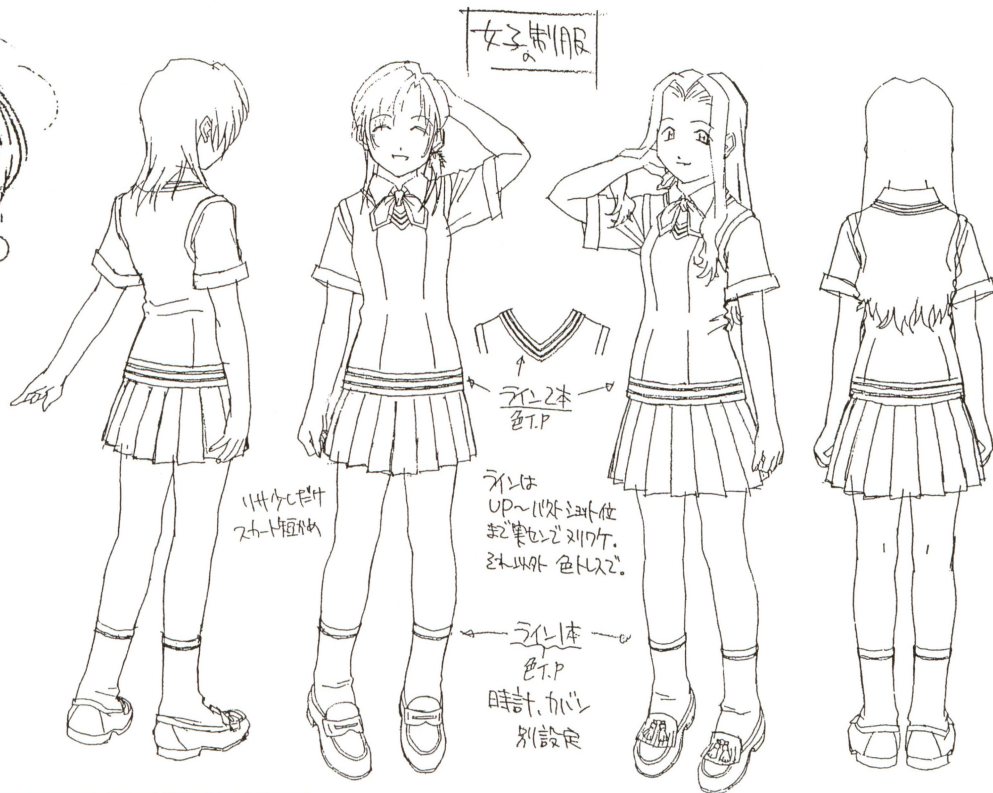
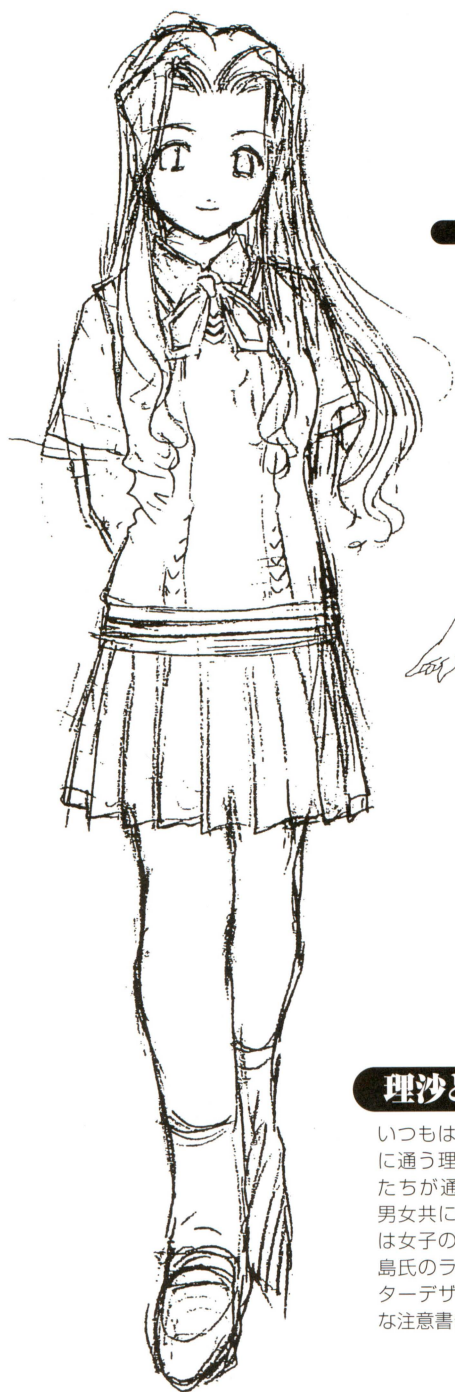
éX-D
バンダイビジュアル
全6巻シリーズ　第1巻7月25日発売
5,000円　VT&DVD

エクスドライバー THE GAME(仮)
バンダイビジュアル
今秋発売予定　価格未定
ドラマチックカーアクション　1人プレイ

Elaborated Drawings

遠藤ローナ

Lorna Endou

4月1日生まれ・AB型・身長165cm・体重44Kg。おっとりしていて、マイペース。けっこう天然なところもある。理沙と違い頭もいい。車は自分の能力を伸ばしてくれる大事な友的存在で、運転中は、快活な女の子に変わる。

藤島康介コメント KOUSUKE FUJISHIMA COMMENT

やや保守的なイメージで。目を垂れ目にしたり髪型をふわっとさせたりして、柔らかな印象の顔になるように心がけています。少し年上のお姉さん風。

理沙とローナの制服姿

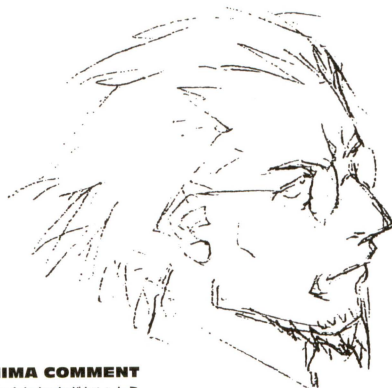
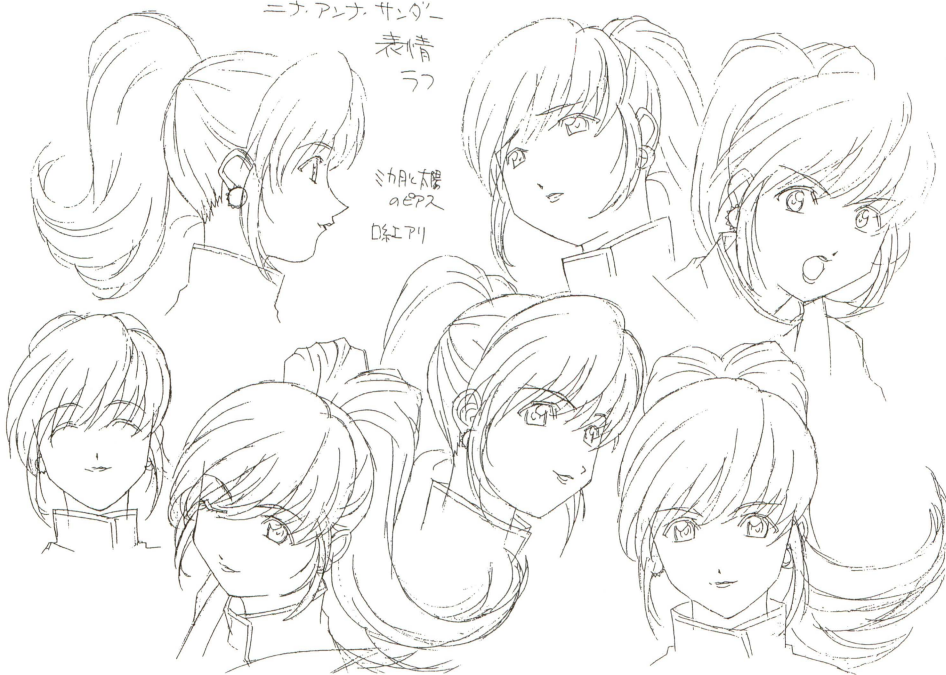
いつもは高校生として学校に通う理沙とローナ。彼女たちが通う学校は共学で、男女共に制服がある。これは女子の夏服。設定には藤島氏のラフを元にキャラクターデザイナーのきめ細かな注意書きがみられる。

宗方圭

Kei Munakata

EXドライバーの隊長だが、隊長と呼ばれるのを嫌う。元EXドライバーで、いつも黒いツナギを着ている。

藤島康介コメント KOUSUKE FUJISHIMA COMMENT

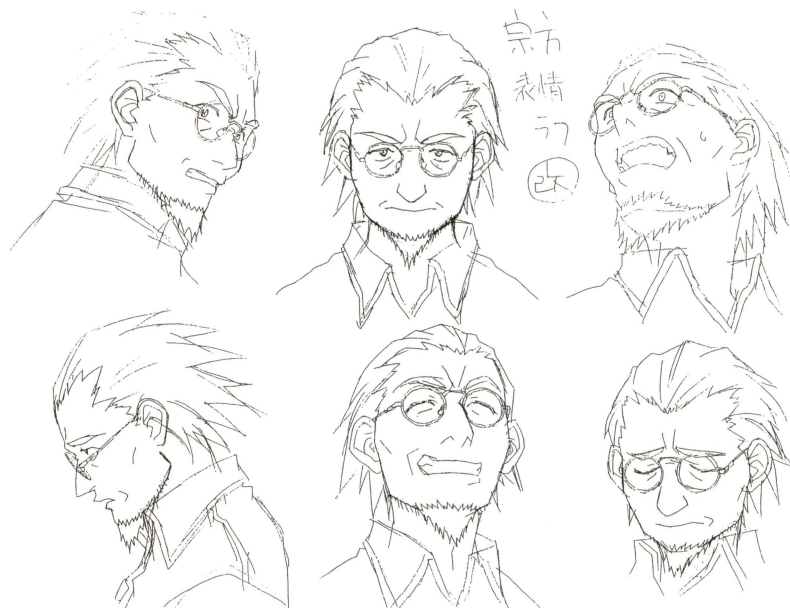
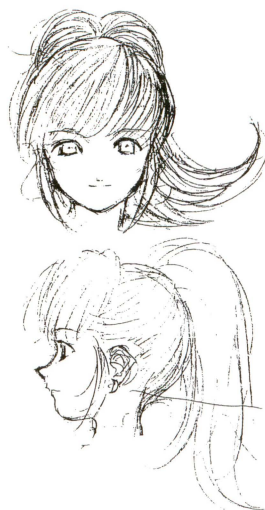
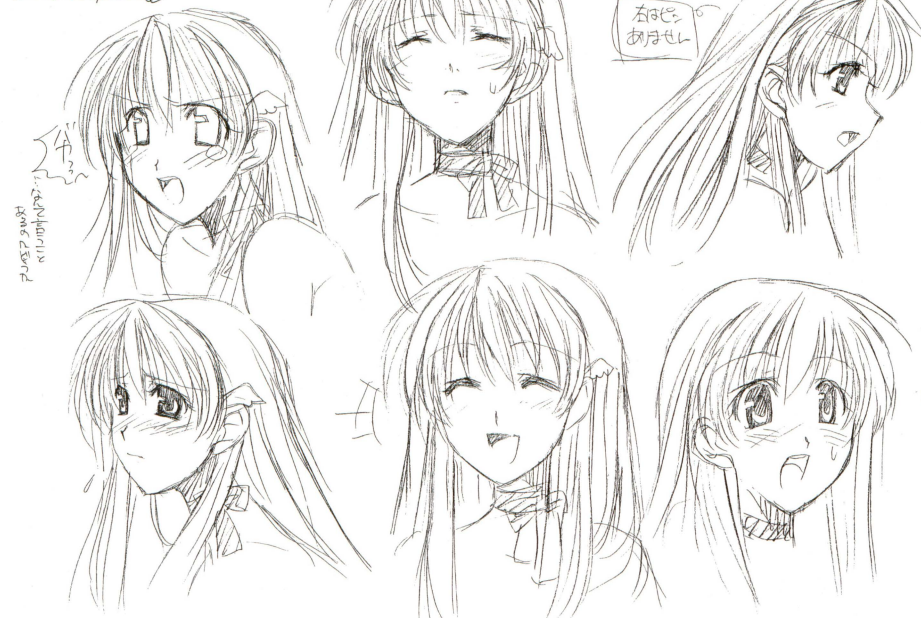
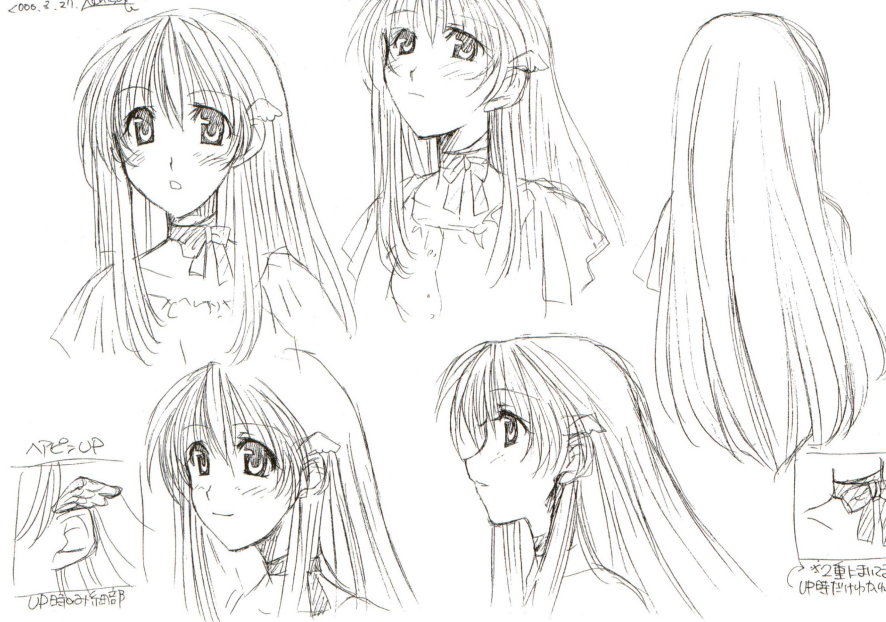
おっさん。あまり格好よくなりすぎないように。陰で支える役として適正な作りにしたつもりです。でももう少し格好よくてもよかったかな。小柄でさえない感じだけど、いざというときには大活躍が、私の理想です。

ニナ・アンナ・サンダー

Nina Anna Thunder

年齢不詳。なぜか白しか着ないが、理由を聞いてもはぐらかす。いろいろと過去があるらしいが!?

藤島康介コメント

KOUSUKE FUJISHIMA COMMENT

秘書ということで目立たない感じが普通ですが、逆にサブキャラなのをいいことに遊びに遊んだデザイン。
髪型などはその典型。なびいているわけではなく、あの形に固定しています。普通にいたら変かもしれませんが、未来だからいいんです。それどころか、もっとすごいことになっている可能性もあるのですが、あまり奇抜にして現在の感覚についていけなくなるのも困るので、ほどほどにしています。これは全体のデザインに共通した考え方です。

Girls with the Wings on the Back

CHISATO NARUSE DRAWING INDEX

夢のつばさ

成瀬ちさと設定画集

貴重な初期設定を全公開！
気になるあの子をぜ～んぶ見せます

PS **夢のつばさ**

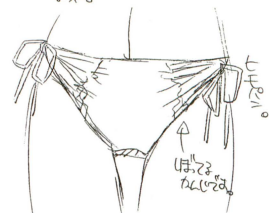
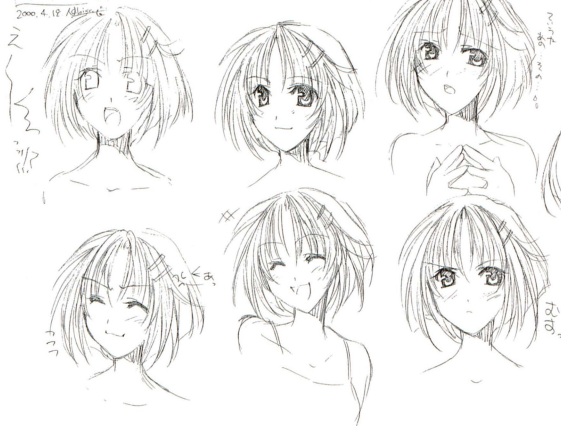
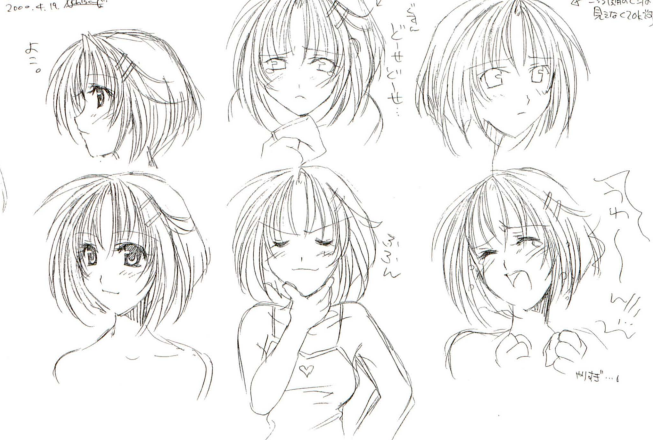
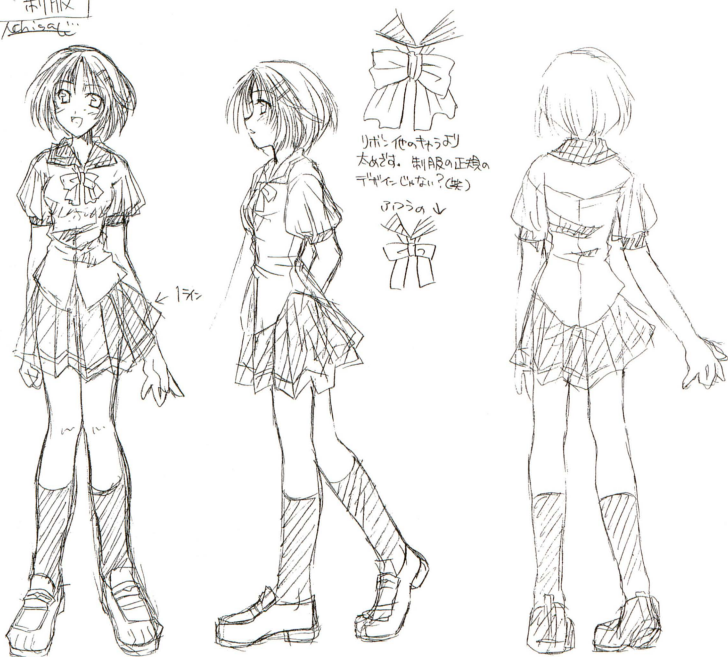
キッド	
9月発売予定	予価6,800円
恋愛アドベンチャー	1人プレイ

Shizuku Mizumo

瑞雲しずく

身長：160cm
スリーサイズ：80・56・86
年齢：17歳
血液型：A型
特技：占い

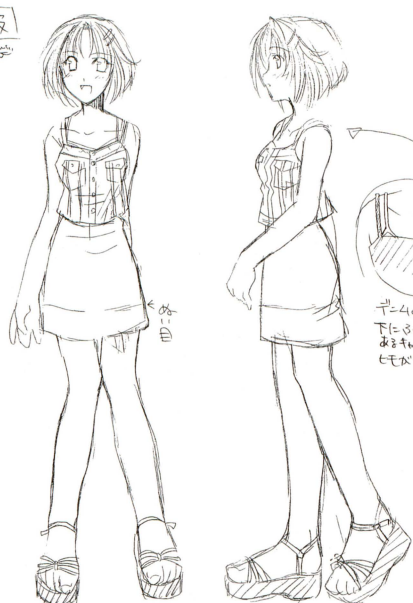
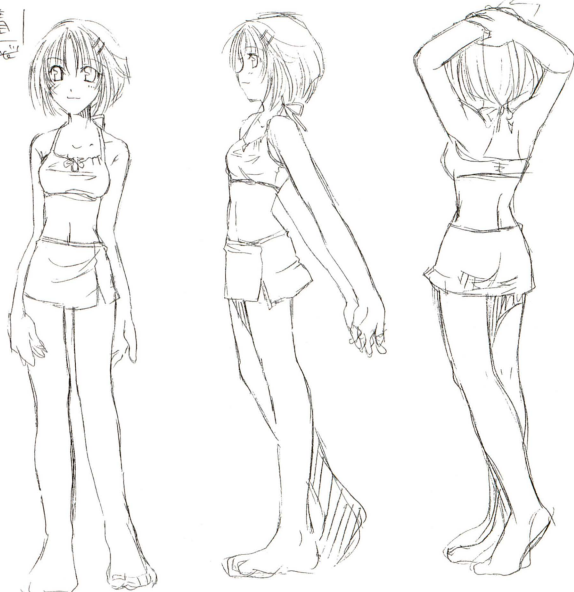
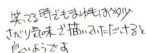
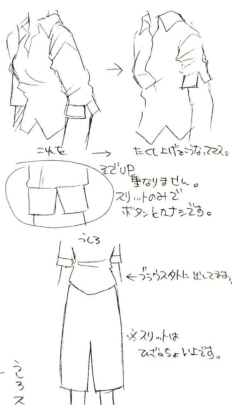
●

ある日、突然主人公の目の前に現れた謎の美少女。成り行きで主人公宅に居候することに。真面目な優等生タイプだが、ちょっぴり天然ボケ。

Yuuki Miyama

深山勇希

身長：163cm
スリーサイズ：86・60・87
年齢：16歳
血液型：O型
特技：さくらんぼのへたを舌で結べる

●

主人公の叔父夫婦の娘で、いとこ。そして幼なじみでもある。趣味は乗馬。明るくて外向的な性格の女の子だ。

秋水志菜乃

身長：163cm
スリーサイズ：80・55・82
年齢：20歳
血液型：O型
特技：祖母直伝のおいしい料理が作れる

●

喫茶店でアルバイトをする女子大生。主人公の相談役的な存在のお姉さん。この喫茶店の近くに主人公の通う飛行クラブがある。

Shinano Akimizu

Ouka Shiragiku

白菊桜花

身長：155cm
スリーサイズ：80・59・83
年齢：15歳
血液型：B型
特技：早口言葉が難なく言える

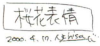
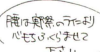
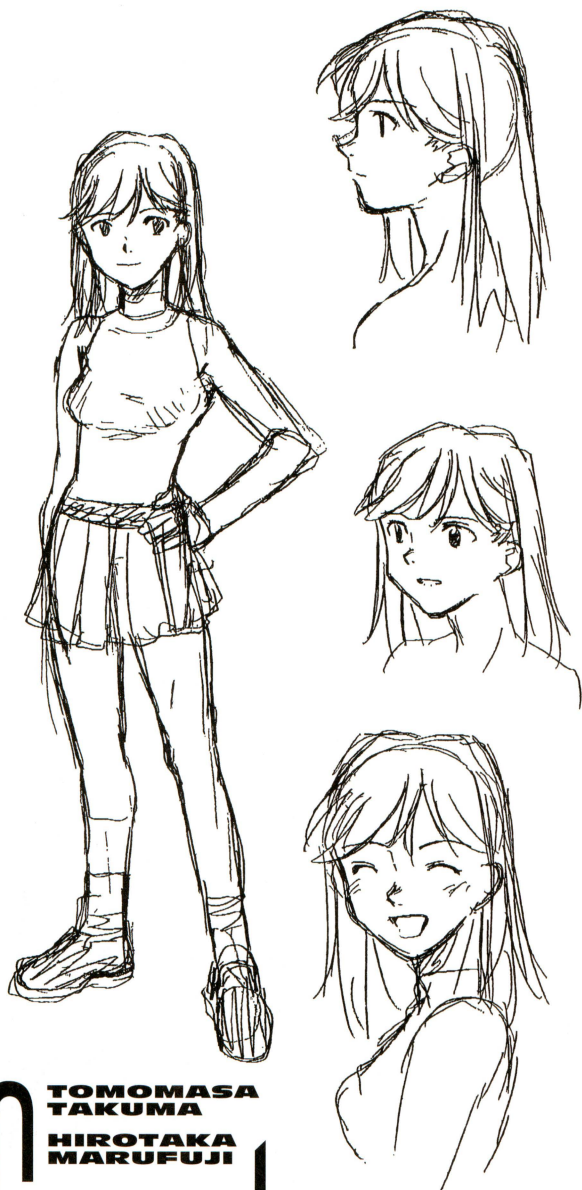
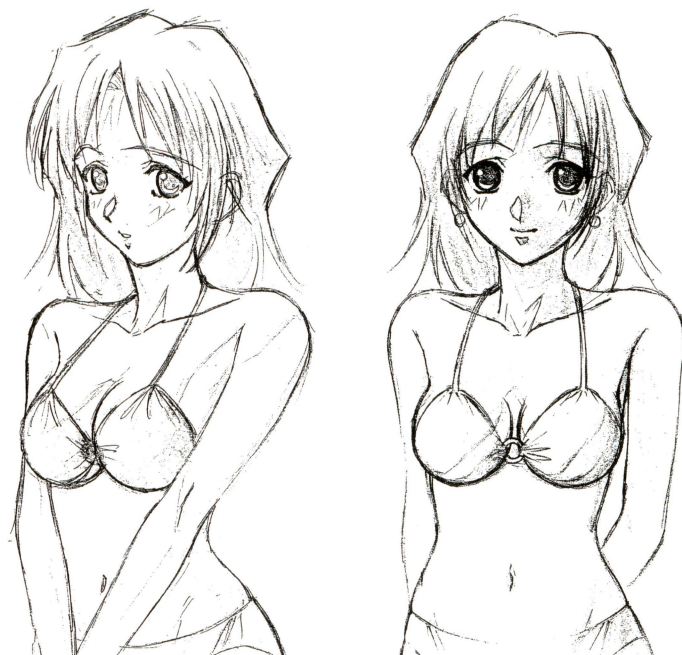
●

主人公の親友の妹。占いによって主人公を「運命の人」だと思い込む。ミリタリーマニアで、お気に入りは旧日本海軍らしい。

たくま朋正原案ラフスケッチ

決定稿よりも活発なイメージの由香には、ミニスカートがよく似合う。ふたつに結わえられたあやの髪型は幼さを感じさせる。

由香初期ラフスケッチ

かなり初期の頃に描かれた貴重なイラスト。少し控えめな笑顔がまぶしい。

TOMOMASA TAKUMA
HIROTAKA MARUFUJI

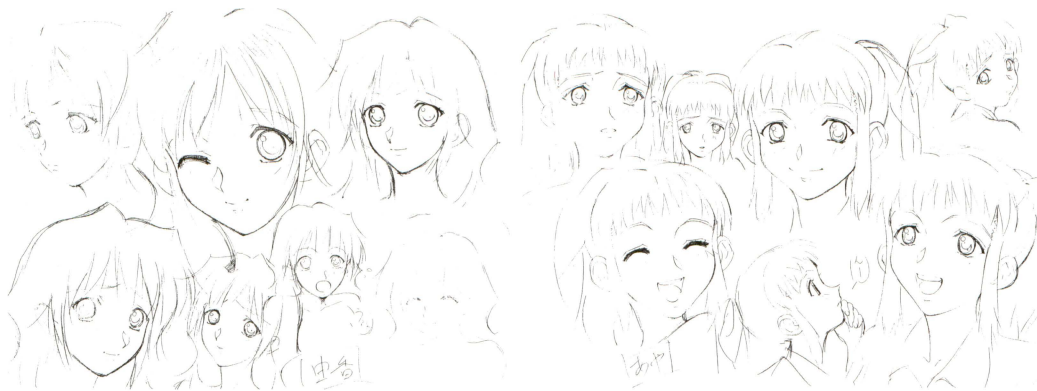
Secret Box

ルームメイト秘密の小箱

ルームメイトノベル ～佐藤由香～

主人公を魅了してやまないふたりの女の子、由香とあや。たくま朋正氏と丸藤広貴氏によって描かれた普段はなかなか見ることのできない彼女たちの設定イラスト・線画を大公開！

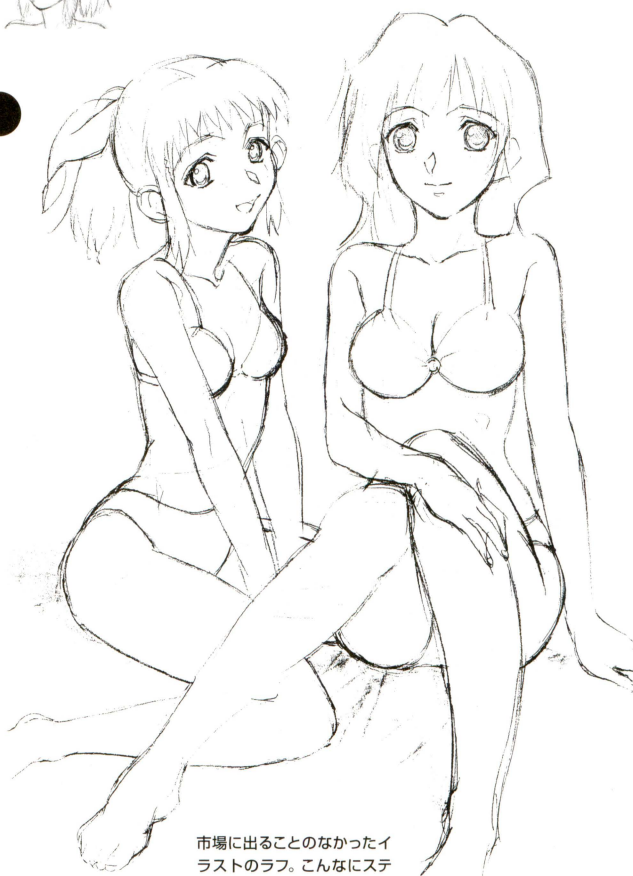
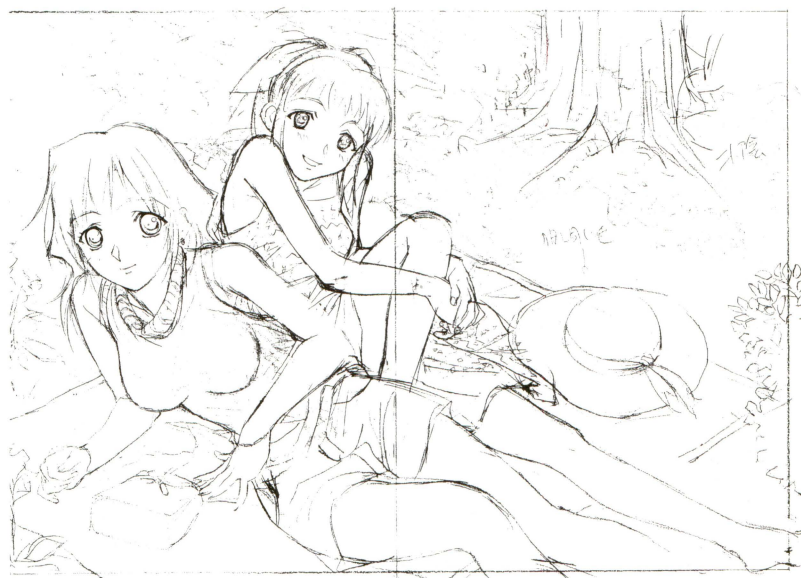
DC **ルームメイトノベル～佐藤由香～**

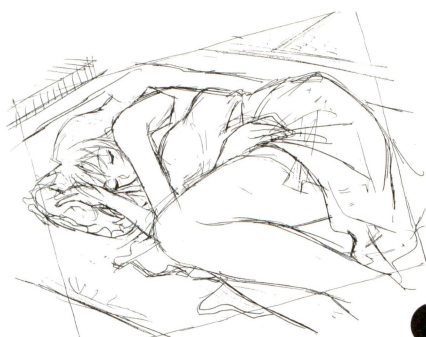
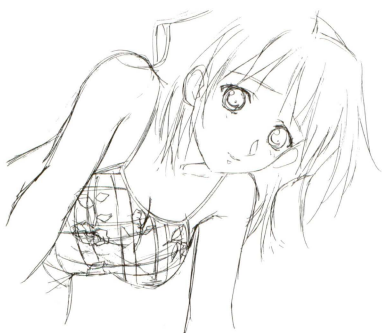
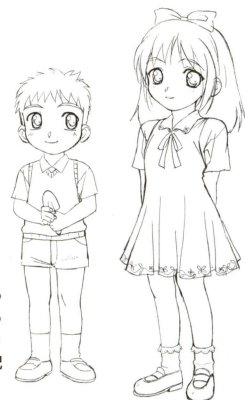
データム・ポリスター	
発売中	6,800円
ビジュアルノベル	1人プレイ

ポスターラフ

由香表情集

あや表情集

あやにしか存在しない表情パターンのラフ。ちょっとすねた表情がまたかわいらしい。

ポスターラフ

市場に出ることのなかったイラストのラフ。こんなにステキな水着姿、ほかのヤツらに見せるのはもったいない!?

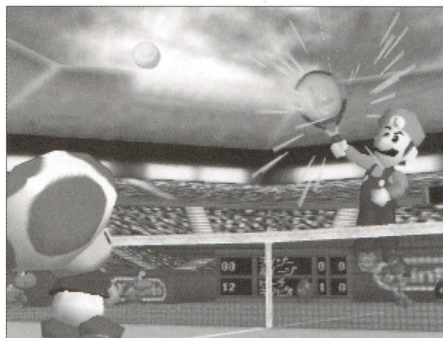
未公開イラストラフ

ゲーム原画ラフ

由香と主人公は、幼いころ親族の葬式で会っているが、主人公は由香にすべり台から突き落とされた記憶しかないという……。

幼少期由香・主人公設定画

GAME-JIN PARTNER 任天慕情

今回の目玉は、なんといっても『マリオテニス64』だ。名作『マリオゴルフ』に匹敵するスポーツゲームの定番になることは間違いなし。『マリオRPG』の続編作の『マリオストーリー』やカービィシリーズの最新作、大幅にパワーアップして帰ってきた『エキサイトバイク64』も見逃せないぞ。

マリオテニス64

●NINTENDO64 ●7月21日発売予定
●6,800円 ●テニスゲーム ●1～4人プレイ
●振動パック対応、64GBパック対応

↑これが必殺のジャンピングボレー。ネット前にいるキノピオに、この強烈な球を返すことはできるのだろうか？

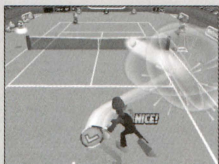
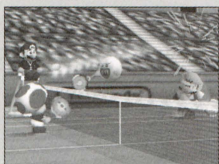
→試合に勝つと観客の声援を背に、勝ち誇ったポーズをとる。

←力強いサーブを、相手のコートめがけて叩きこもう。

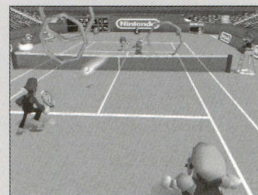
『マリオカート』、『マリオゴルフ』といった名作ぞろいのマリオのスポーツゲームに新しい仲間が登場する。その名も『マリオテニス64』。そう、今度のマリオたちはテニスプレイヤーになるのだ。

実際のテニス、そしてこれまでのテニスゲームでは、よほど慣れてない限り球を追いかけるのがやっとで、プロのような長いラリーはそう簡単にはできなかった。しかしこのゲームでは、ゲームを始めてすぐにプロも顔負けのラリーができるようになっている。さらに、スマッシュやドロップボールのようなウイニングショット向けの技が複雑なコマンドなしででき、球速も自在にコントロールできる。つまり、ゲーム初心者でもプロテニスプレイヤーに負けない試合ができるのだ。始めてすぐに熱いプレーが楽しめるこのゲーム、テニスゲームファンなら要チェックな一品だ。

簡単操作で駆け引きを楽しもう！

打てる球種は、大きく分けて2種類。Aボタンを押すとトップスピン系、Bボタンを押すとスライススピン系の球というシンプルなものだ。だが、A＆B2ボタンのコンビネーション次第で、スマッシュやボレー、ドロップやロブといった多彩な技も使うことができる。すべての技をマスターした上級者同士の対決は、世界ランカークラスの攻防になること間違いなし。どの技で勝負を決めるか、プレイヤー同士の駆け引きも重要になるだろう。

↑ナイスサーブを打つと、画面に「NICE！」の文字がでる。

↑ワリオのスマッシュをキノピオは返せるだろうか？

“リングショット”で熱いプレイ！

「リングショット」は『マリオテニス64』ならではの試合モードだ。これは、コート上に現れるリングにボールを通し、そのポイント（通したリングの数）を競うというもの。リングの出現位置は千差万別なので、上下左右の球種をきちんと打ち分けないと勝利はむずかしいぞ。また、リングを狙いやすい位置に、相手プレイヤーを誘導することも忘れてはいけない。

↑ダブルスでは、ライバルとリングの争奪戦を楽しむことができる。

↑2つ重なったリングめがけてボールを打ちこめ。

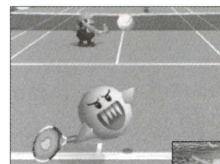
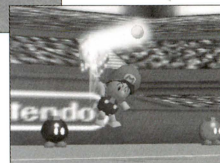
↑先にリングを100ゲットするのは誰だ？

マリオファミリー勢ぞろい!!

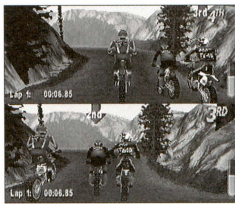
『マリオテニス64』で使えるキャラクターは、マリオやピーチ姫、ワリオなどマリオファミリー総登場といっていいくらい多彩である。なかでも注目株は、今作がデビューとなる「ワルイージ」。マリオのライバル、ワリオと同じく、ルイージのライバルとして様々な騒動を起こしてくれることだろう。このほかにも、デイジーやオバケのテレサ、ベビィマリオにキノピオといった通好みのキャラもたくさん登場するぞ。

マリオ
マリオファミリーの顔であるマリオ。いつも陽気な笑顔のナイスガイだ。

ワルイージ
こいつが新キャラのワルイージ。ワリオに負けない強烈な個性を出せるかな？

ピーチ姫
いつもはロングスカートのピーチ姫も、ミニスカート姿でテニス界に参戦だ。

エキサイトバイク64

●NINTENDO64 ●発売中 ●6,800円 ●レース
●1〜4人プレイ ●コントローラパック対応、振動パック対応

ファミコン初期の1984年に発売された『エキサイトバイク』は、一風変わったバイクゲームとして、当時のユーザーたちの心をガッチリつかんだ作品だった。そして2000年、その『エキサイトバイク』が『エキサイトバイク64』として帰ってくる。このゲームでは3D画面による、本物顔負けのリアルで派手なモトクロスレースが楽しめる。華麗なスタントはもちろん、転倒までもが痛いくらいにリアル。さらにスタント中は別角度からのカメラでその勇姿を見ることもできるのだ。選べるレーサーやマシンも、平均的能力のものからジャンプやスピードに突出したものまで様々。もちろん、コースもアウトドアからインドアまで用意されている。ノーマルなモトクロスはもちろん最大4人による対戦、タイムアタックなど豊富な試合モード、さらにオリジナルのコース作成までできるすぐれものだ。

←2人対戦のときは、画面が上下に分割される。

←大きなサッカーボールを奪い合う対戦モードもある。

↑3Dスティックとボタン操作だけで、アクロバティックなスタント技を披露できる。

豊富なコースを走りつくそう

↑観客に囲まれたインドアレース。コースはどれも、しっかりと設計されているのだ。

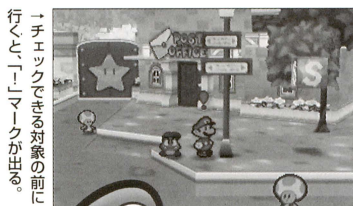
↑広大な砂漠でのオフロードレースもある。矢印を頼りに、チェックポイントまで進もう。

↑自分だけのコースをデザインできるコースエディット機能も、バッチリ用意されている。

※画面は開発中のものです。

マリオストーリー

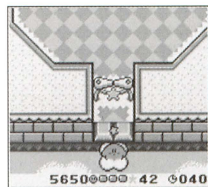
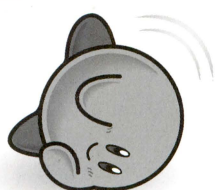
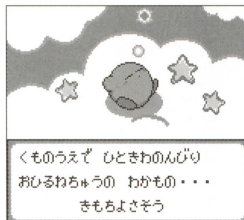
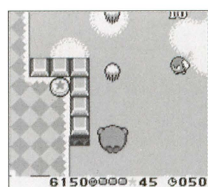
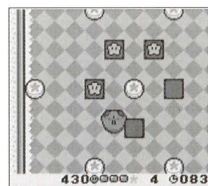
●NINTENDO64 ●8月11日 ●6,800円
●アクションRPG ●1人プレイ ●振動パック対応

『マリオRPG2(仮)』の正式名称が決定した。その名も『マリオストーリー』。キノコ城ごとクッパにさらわれてしまったピーチ姫を救うべく、我らがマリオが活躍するのだ。フィールド上にあるチェックできるものにマリオが近づくと「!」マークが、会話できるキャラに近づくと「…」マークが頭に浮かぶので、むやみやたらと歩き回る必要がないのはうれしいかぎり。アクション性の強いバトルは、様々なコマンドを入力していくタイプで、タイミング良く入力できれば、大ダメージを与えられるぞ。

→チェックできる対象の前に行くと、「!」マークが出る。

←クッパには、マリオに勝つための秘策があるらしい。

コロコロカービィ

●ゲームボーイカラー ●8月23日 ●4,500円
●アクション ●1人プレイ

人気のカービィシリーズが、ついにゲームボーイカラー専用ソフトにも進出した。それがこの『コロコロカービィ』。今度のカービィはその丸い体を生かし、プププランドをコロコロと転がってゆくアクションゲーム。これまでのカービィシリーズに比べてアクション性はちょっぴり異なるが、その愛らしいキャラは健在だ。

←中間ゲートを通れば、ミスしても大丈夫。

←これがオープニング画面。どうやら、お昼寝中らしい。

←ジャマなブロントバートは空気弾で打ち落とそう。

←転がるカービィの前にあるのは、バンパーだ。

PRESENT

携帯ストラップから定番のポスター、テレカまで、バラエティ豊かなアイテムを揃えたぞ。念じれば願いはかなう？かも。ふるってご応募くださいね。

応募の決まり
巻末のアンケートハガキにほしいプレゼント番号をひとつと、必要事項、アンケートの答えを記入し、下についている応募券を貼って、ご応募ください。抽選のうえ、当選者を決定し、秋号誌上で発表いたします。締め切りは9月6日（消印有効）です。

巻末のアンケートハガキで応募してね！

春号 プレゼント当選者 全162名発表

1宮城県・菅江敏昭、千葉県・津田和久、東京都・舘尚良、愛知県・安井太郎、岡山県・森安康生**2**埼玉県・大滝修二、石川県・宮本英則、岡山県・松井静章**3**神奈川県・小袋剛、東京都・浜田彰子、愛知県・河瀬達也、愛知県・木村英明、長崎県・角田美由紀**4**青森県・山端智章、新潟県・平井猛、千葉県・小沢馨司、千葉県・澤田顕佳、東京都・佐藤仁、兵庫県・薄元隆行、香川県・橋本幸徳**5**群馬県・峰隆夫**6**愛知県・杉田真一**7**北海道・児玉英也、新潟県・早川孝、埼玉県・阿部岳史、山梨県・島田好夫、鹿児島県・池山順**8**北海道・中田康司、長野県・宮崎健一、富山県・中村政勝、群馬県・山後寿、群馬県・関根英樹、埼玉県・佐藤進、神奈川県・大山重治、神奈川県・松本孝治、神奈川県・佐藤公治、東京都・鈴木浩二、東京都・萩原健二郎、静岡県・上野昌男、大阪府・倉永剛、大分県・姫野裕人、沖縄県・宮城良行**9**大阪府・児島理、大阪府・般若裕一、福岡県・山岸彰**10**欠番**11**神奈川県・永吉政男**12**高知県・片岡恵**13**新潟県・佐藤大樹、栃木県・和田聡、埼玉県・関口政人、富山県・嶋稔昭、富山県・谷口和久、愛知県・石橋宏幸、兵庫県・高橋謙仁**14**東京都・伴耕二、東京都・峰大吾、新潟県・志田真広、富山県・西田秀徳、高知県・光森要司

【表紙イラストテレカ100名】
北海道・村田浩二、北海道・関根裕、青森県・米田公子、岩手県・米田正則、岩手県・小森佳子、秋田県・友田英夫、秋田県・清水昭利、宮城県・後藤直之、宮城県・安部幸子、福島県・山田勉、新潟県・高野純一、新潟県・小松亮、長野県・左右田篤、栃木県・大山一成、茨城県・戸部順、茨城県・山崎吾郎、茨城県・田村優育、群馬県・荒井良行、群馬県・峯崎正二、群馬県・神宮亘、埼玉県・後藤伸二、埼玉県・池田一喜、埼玉県・池田聖、埼玉県・福岡篤史、千葉県・並木広行、千葉県・今井将司、千葉県・油田哲治、千葉県・秋吉秀雄、千葉県・長谷川学、千葉県・大里和也、東京都・松林秀樹、東京都・木村和紀、東京都・篠崎悟、東京都・石川渉、東京都・恩田悟、東京都・横山周一良、東京都・大場雄吉、東京都・斉藤健、東京都・宮下直人、東京都・清水範明、東京都・山岸かおる、東京都・早乙女哲也、東京都・佐藤隆夫、神奈川県・滝沢覚、神奈川県・石渡貴、神奈川県・清水隆美、神奈川県・稲葉陽一郎、神奈川県・福井奈美、神奈川県・村上慎一、山梨県・新藤彰、山梨県・谷広介、岐阜県・向井容子、岐阜県・山根泰治、静岡県・田上直也、静岡県・続木信彦、静岡県・松本崇史、愛知県・清家良史、愛知県・小坂大介、愛知県・磯部栄、愛知県・内田圭則、愛知県・酒井克法、富山県・新木紀子、滋賀県・大塚順次、福井県・上一弘、福井県・村田孝子、石川県・新木敏正、大阪府・山崎完、大阪府・田中康昭、大阪府・寺田公彦、和歌山県・村山浩二、和歌山県・鈴木三郎、和歌山県・美濃田純、兵庫県・永井冴子、兵庫県・池田肇、兵庫県・木村芳雄、三重県・高村康夫、三重県・本間大介、三重県・田辺洋一、広島県・上岡敏和、岡山県・水井信久、岡山県・松木昭雄、鳥取県・原田祐輔、鳥取県・杉田智宏、山口県・坂井有季、山口県・水口武、高知県・青木泰介、愛媛県・滝山勇将、愛媛県・佐藤美紀、徳島県・山野良、香川県・安部尚之、香川県・大平美樹、佐賀県・小出秀雄、佐賀県・小宮山裕作、宮崎県・原達夫、宮崎県・岡部光雄、長崎県・酒井拓也、熊本県・川邊友幸、熊本県・石田靖博、沖縄県・白井洋二

Game-Jin Back Number

■げーむじん'98.10月号（No.5）
■げーむじん'99.4月号（No.8）
■げーむじんPARTNER2000冬号（No.11）
＊その他は品切れです。

■2000春号（No.13）
定価1200円

バックナンバーをお求めの方は、お近くの書店でお申し込みください。お急ぎの方は、ティーツー出版営業部（電話03-3370-3061）まで、住所・氏名・電話番号・ご希望の号数と冊数をご連絡ください。代金引換で郵送いたします。なお、手数料315円と送料（地域別）が別途必要です。

■バックナンバー取り扱い店
書店名：書泉ブックタワー

応募券
PARTNER
2000 SUMMER

すべては次号『げーむじんPARTNER秋号』で明らかに！　みなさん、期待して待つのだ！

リベッタ・プロジェクト詳細判明！

なぞの特製チップ「ナット(NUT)」は本誌オリジナルグッズの応募券だった！

前号から始動した「リベッタ・プロジェクト」の詳細がついに明らかに！　今号にもついている「ナット」を集めて応募すると、本誌オリジナルリベッタグッズが、なんと、応募者全員にプレゼントされる！　気になるプレゼントの内容は、残念ながらまだ秘密。今お知らせできるのはこれだけ。

■ナット(NUT)とは？
「ナット」とは、藤島康介さん命名による、読者全員プレゼント応募券の単位です。メカ好きの藤島さんならではのネーミングは、まさに秀逸！　これを集めて送ると、お宝がお手元に届きます。

■ナットを手に入れるには？
①げーむじんPARTNER(2000年春号～)に、10ナットがついています。
②本誌の読者コーナー「げーむじんSupporter」でイラストが掲載された方に15ナット、おたよりが掲載された方に10ナット進呈します(次号より)。
③今後刊行される弊社の「ビジュアルワークス」シリーズに10ナットがつきます。

■応募できるナット数は？
全プレに応募できるナットは最低50ナットです。

■応募方法は？
①80円切手を貼った封筒を用意する。
②本誌次号に付いている「宛名カード」を切り取り、あなたの住所・氏名・電話番号を記入する。(「宛名カード」はコピーしてもかまいません)
③合計50ナット以上を集め、封筒に入れる。(ナットのコピーは一切認められません)
④郵送料分の切手と、「宛名カード」も同封し、弊社宛に郵送する。応募は、おひとりさま何通でもOK。あまったナットはとっておこう。

■応募の宛先は？
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版　げーむじんPARTNER編集部『リベッタ・プロジェクト』係　まで。

■応募の受け付け開始は？
本誌秋号発売日の10月3日より受け付けます。

■応募の締め切りは？
2001年1月末日

■インフォメーション
詳しい情報は、弊社のホームページ「げーむじんPARTNER on the WEB!」にて随時発表します。
URL http://www.t-two.co.jp/

わらびーグッズ発売決定！

7/22、23に幕張メッセで開催される「東京キャラクターショー2000」において、わらびーグッズ4点(テレカ&カードケースセット、携帯ストラップ、キーホルダー、ファスナー・マスコット)が発売される。どれもキュートなわらびーグッズだから売り切れは必至かも。商品はグッズ販売ではお馴染みの「らしんばん」から発売される！(詳細は81ページを見てね)

藤島康介アニメフェアのお知らせ

7/19から全国約250店のビデオショップ(エモショップ)で、『サクラ大戦』『逮捕しちゃうぞ』『エクスドライバー』のビデオ、DVD、LDを、ご予約またはご購入の方に、それぞれのエモカード3枚セットがもらえる藤島康介アニメフェアを実施する。3タイトル購入して9枚揃うと、藤島キャラ共演イラストになる。ファンは要チェック。
■詳細はhttp://emotion.bandai.co.jp まで

ウワサの声優通信講座開講！

読者の皆さん注目！　年齢や経験、地域に関係なく、自分のペースで受講できる声優通信講座が開講した。青二プロダクション制作協力のもと、古谷徹、緑川光、國府田マリ子、田中真弓など(もちろん我らが桑島法子も！)が参加した教材でレッスンができて、さらに、デビュー・チャンスまで！　そんな魅力あふれる内容が、全国の声優ファンの注目を集めてる。まずは先着順でもらえる無料の案内カタログで、その噂の講座を確かめてみよう。■お問い合わせ先／資料請求先
日本音楽教育センター　☎03-5280-1010

東京魔人學園外法帖通販グッズ

ゲームの発売に先駆けて、魔人グッズが通信販売で購入できる。発売中の「掛軸カレンダー」と8月上旬発売予定の「扇子」の2種。どちらも小林美智描き下ろしイラストつき●お問い合わせ(株)ムービック☎03-3972-1992(平日10～18時)

魔人ソフトはWEBで予約せよ！

7/13にアスミック・エースより発売される『東京魔人學園剣風帖絵巻』は全国の小売店以外でもWEBサイト「プレイステーション・ドット・コム・ジャパン」で予約ができる。このソフトを絶対手に入れたい魔人ファンはこれで安心だね！
■http://www.jp.playstation.com/

ときめきメモリアル2 Substories イメージソングCD8/3発売

ゲームの発売に先駆けて、陽ノ下光役の野田順子が歌うイメージソング&EDテーマをカップリングしたシングルが8/3にコナミミュージックより発売される。またこのあとも続々と発売されるミュージックCDに歩調を合わせ、店頭キャンペーン「ときめきメモリアル2CDフェア」を実施する。全国対象店舗にて関連CD購入者にはオリジナルグッズなどプレゼントする予定。詳しくは下記ホームページを参照のこと。
■コナミミュージックエンタテイメント
http://www.konami.co.jp/kme

7/15「映画おじゃる丸 約束の夏 おじゃるとせみら」公開

テレビで大人気の『おじゃる丸』が映画になった！　7/15から全国洋画系劇場で上映中するぞ。おじゃる丸とせみらの一夏の友情物語をじっくりと楽しもう。また、弊社から7月下旬に発売される『アニメ超文庫おじゃる丸2』も絶対読んでね！

映画のポスターもかわいらしい
©2000 NEP21・角川書店

げーむじんPARTNER 2000年夏号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P39、P78、P80より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。裏面には、アンケートすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函してください。

●リスト ── 夏号の記事●

■ゲーム記事
1　éX-D(OVA)、エクスドライバー THE GAME(仮)
2　ハッピィサルベージ
3　ときめきメモリアル2 Substories ～Dancing Summer Vacation～
4　ルームメイトノベル～佐藤由香～
5　夢のつばさ
6　東京魔人學園外法帖
7　久遠の絆　再臨詔
8　暴れん坊プリンセス

■連載記事
1　藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ スペースチャンネル5
2　桑島法子のNo Surprises
3　こひめのカラフルファンタジア
4　近永早苗のおんなのこってぃいじゃん！
5　近藤敏信の㊙げーむ雑想ノート
6　わらびー
7　げーむじんサポーター
8　任天慕情
9　Let's Play
10　PRESENT
11　インフォメーション

■本誌について
①今号でおもしろかったゲーム記事をリストから3つ選んでください
②今号でおもしろかった連載記事をリストから3つ選んでください
③本誌を購入した理由を書いてください
④次号以降の購入のご意向とその理由をお選びください
(1)次号以降も非買いたい (2)特集内容による
(3)定期購読したい (4)もう買わない(理由：　　　)
⑤本誌の定価について当てはまる番号をお選びください
(1.高い　2.ちょうどよい　3.安い)
⑥何を見て本誌をお知りになりましたか？
⑦げーむじんPARTNERを保存したいと思いますか
(1)はい (2)いいえ
⑧今号の表紙について当てはまる番号をお書きください
(1.とてもよい　2.普通　3.よくない)
⑨表紙のイラストを付録ポスターにしてほしいですか
(1)はい (2)いいえ

■読者ご本人について
⑩あなたの読むゲーム誌は何ですか？すべてお書きください
⑪あなたの読むアニメ誌は何ですか？すべてお書きください
⑫あなたは自分でイラストを描きますか？
(1)はい (2)いいえ
⑬あなたはゲームクリエイターになりたいですか？
(1)はい (2)いいえ
⑭ゲームやアニメスクールについてお聞かせください
(1)通っている(学校名　　　　)
(2)通っていた(学校名　　　　)
(3)いずれ通いたい(内容　　　　) (4)興味ない
⑮ゲームキャラクターグッズに興味がありますか？
(1)はい (2)いいえ
⑯興味があると答えた方にお聞きします。どんなグッズがほしいですか？
⑰あなたの好きなキャラクターデザイナーをお書きください
⑱今後注目しているゲームソフトをお書きください
⑲設定資料集を載せてほしいゲームソフトをお書きください
⑳HP「げーむじんPARTNER on the WEB!」を覗いたことがありますか
(1)はい (2)いいえ
㉑本誌に対するご感想、ご意見をお書きください

ご協力ありがとうございました

アンケートの締め切りは**9月6日**消印有効、
発表は**10月3日発売**の『**げーむじんPARTNER 2000年秋号**』で行います！

2000.August vol.13

http://www.t-two.co.jp/

CONTENTS

表紙の言葉

見るよりも自分で描いてみると、うららのデザインは非常にシンプルに見えて実は凝ったものであることに気がつく。なんと言ってもバランスが命です。

（藤島康介）

表紙イラストテレカ100名にプレゼント！

うららコスプレ・リベッタテレカを100名様に差し上げます。応募方法はアンケートハガキの賞品欄に「テレカ」と書いて、必要事項をご記入のうえ、P78の応募券を貼ってお送りください。
締切は9月6日（消印有効）。発表は秋号誌上にて行います。

機種の略称

PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2
DC→ドリームキャスト　SS→セガサターン　N64→NINTENDO 64
NP→NINTENDO POWER　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード
WS→ワンダースワン　PC→パソコンゲーム　NGP→ネオジオ・ポケット

げーむじんPARTNER秋号は10月3日発売！

STAFF LIST

●発行人　高橋　恭
●編集長　木村　晃
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集／ライター　スタジオ・ハード（齋木美香、高村泰稔、石山さやか、赤松真琴）大塚訓章、海老名真一
●ライター　吉原孝太郎、瀬戸智美
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）福原宏美（Codex）
●カメラ　片山よしお　清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　セガ、キッド、フォグ、バンダイビジュアル、データム・ポリスター、アスミック・エース、コナミ、角川書店、メディアワークス
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　株式会社エコープロセス
●印刷所　株式会社飛来社

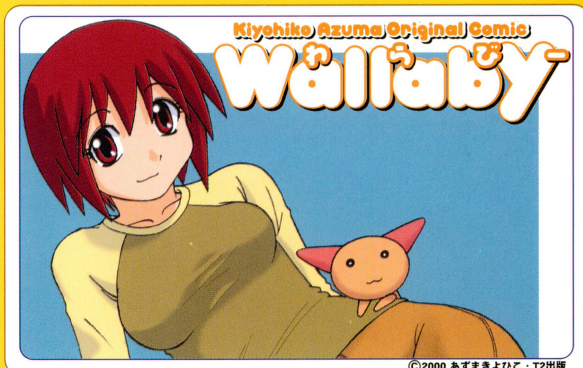
編集後記

■昨年末から始めた麻雀にハマりまくっている。高い手を作ってあがるのはもちろん、対人戦特有の緊張感と駆け引きがたまらなく面白い。生まれて初めてあがった役満は清老頭。やったー！とよろこんだのも束の間、たてつづけに字一色と国士無双に振り込んでガックリ。この浮き沈みの激しさが、まるで人生を表しているようだと寂しく思った。（さ）
■事故に遭ったにもかかわらず、懲りずににゅ～ちゃりんこをゲット！　GTのXCR-3000（しかも去年のモデル）というダウンヒル用のマシン！　これでガシガシ山へ行くぞ！　あとは、今年の夏もライブづくし！　B'zの公演に2回行って、ハロープロジェクト2000に行って、ラストは岩男潤子嬢のライブへGo！　すんげ～、楽しみっす(>_<)／（保）
■少女の家にファミコンがやって来たのは、少女が高校二年生の時だった。ファミコンを囲み、楽しそうに遊ぶ親。そんな彼らを尻目に最初こそゲームなんて、と思っていた少女も『テトリス』に魅了されるまでに大した時間は要さなかった。さらに時は流れ少女は高層ビルを見る度「あのビルの谷間が憎い！」と思うまでに成長する（当時平成6年）。（4号）
■ちょっと前のことですが、急に（でもないですが）引っ越しを思い立ち、物件を探してました。しかし、あまりイイ部屋がなかったので、今はちょっとヒト休み中。どっかに広くて、安くて、都心に近い部屋ってないですかねぇ（←ねぇって!!）。（Mさん、Sさん。これからもお幸せに!!　スペース編集者　泰）
■リベッタ・プロジェクトの全貌がなんとなくわかったかな？　今回編集部が全プレを思い立ったのは、読者のみなさんに、他では手に入らないオリジナルなモノを記念に差し上げたかったからだ。なんの記念かといえば、ゲームキャラが好きな者同士、仲良くしよう記念だ。感謝の気持ちとも言う。だから喜ばれるグッズを作りたい。一生持っていてほしい。詳細は次号で発表する。鼻の下を伸ばして待っててね。くどいけど、日記も読んでね。（キムラ）

■価格については、すべて税別で表記してあります。

あずまきよひこ先生の Wallaby（わらびー） グッズ 発売決定!!

ついに登場! げーむじんパートナー公認の
「わらびー」グッズが誕生したよ!
テレホンカードはもちろん、なんといっても注目なのは
[わらびー君の人形付き] アイテム!
ストラップやキーホルダーになったんだ!
これでいつでも[わらびー君]と一緒だよ!!
気になる発売日は7月22、23日。
「東京キャラクターショー2000」
にて初売予定!!
みんな楽しみに待っててね!

限定版

わらびー商品アイテム

1：限定版テレホンカード[ケース付] ¥2000
2：ストラップ[わらびー君人形付] ¥800
3：わらびー君人形付・キーホルダー ¥500
4：わらびー君人形付・ファスナーマスコット ¥500
5：一般販売用・テレホンカード（2種） ¥1200

＊価格はすべて予価です。デザインは実際の商品と異なる場合がございます。
予めご了承ください。

販売日時・場所

東京キャラクターショー2000
会場：幕張メッセ 国際展示場
9ホール・10ホール
2000年7月22日（土）・23日（日）
ブースNo.43
[カードショップらしんばん]
ブースにて販売予定

お問い合わせは右記の
[カードショップらしんばん]まで

テレカのことならお任せ!

〒170-8406 東京都豊島区東池袋1-8-6 柏屋池袋ビル3F
カードショップ らしんばん
TEL：03-3988-2777
FAX：03-3980-4628
営業時間 AM10:00～PM7:00 年中無休
ぜひ一度、ご来店ください!
http://www.lashinbang.com